

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations
http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime Arle[...]





Que tienen en comun todos estos titulos . . .

. . . pues aparte de ser excelentes NADA-pero todos ellos los podras encontrar en· . . .





DRAGON COMICS



El mayor surtido de Manga original Japones de Mexico , ademas de : Mantas , Posters, Playeras Modelos , Jugetes , Una gran cantidad de titulos en Animacion y Muchisimo mas...



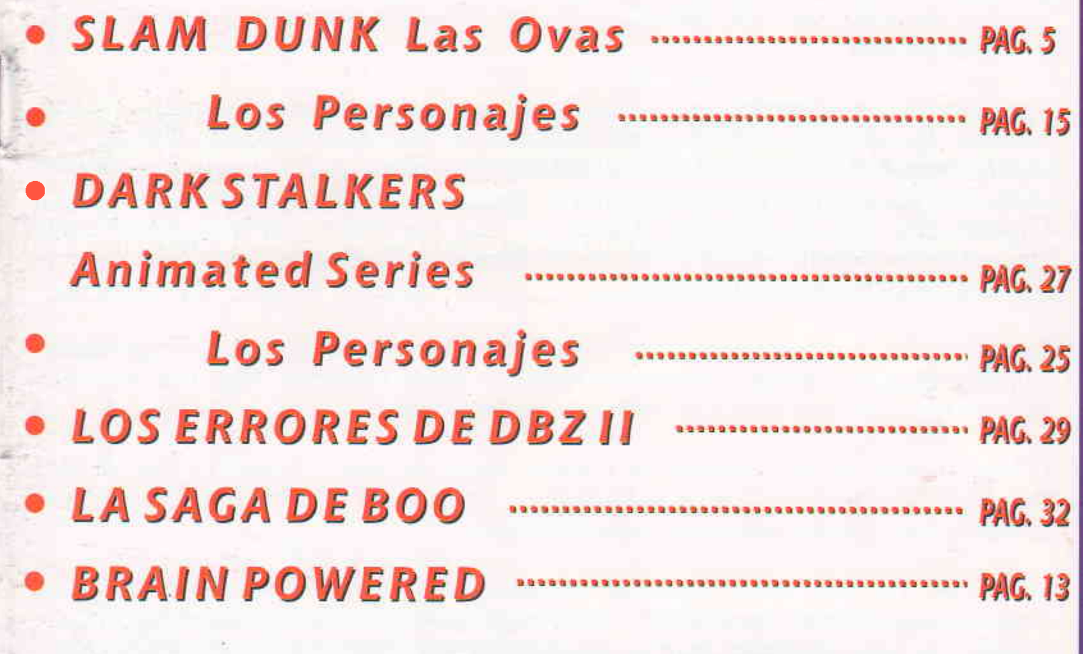


En Center Plazas:
Av.Central No 50 local R
Eurobazar (arriba de la Libreria SOTANO

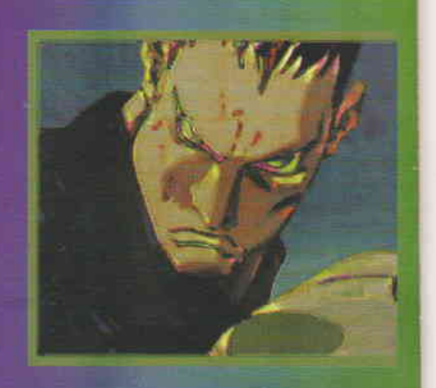
http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinC[...]







- SLAM DUNK Las Ovas .... PAG. 5
- Los Personajes .... PAG. 15
- DARK STALKERS Animated Series .... PAG. 27
- Los Personajes .... PAG. 25
- LOS ERRORES DE DBZ II .... PAG. 29
- LA SAGA DE BOO .... PAG. 32
- BRAIN POWERED .... PAG. 13





NUESTRAS SECCIONES

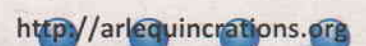
EDITORIAL - - - - - - - - PAG. 4
HUMOR - - - - - - - - PAG. 22
LO NUEVO EN JAPON - - - - - - - - PAG. 34
SEINEN PRESS
-B´TX EN MEXICO - - - - - - - - PAG. 31
-COMICTLAN ´98 - - - - - - - - PAG. 12
ANALISIS - - - - - - - - PAG. 14
TV MEXICO : RANMA ½ LOS CAPITULOS - - - - PAG. 7



TODAS LAS IMAGENES REPRODUCIDAS EN ESTE NUMERO FUERON EMPLEADAS CON FINES INFORMATIVOS E LUSTRATIVOS ESPESIFICAMENTE , Y SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS:

SLAM DUNK©TAKEHIKO INOUE /SHUEISHA/TOEI ANIMATION ------ RANMA1/2 © RUMIKO TAKAHASHI /SHOHAKUKAN
BRAIN POWERED© YOSHIYUKI TOMINO/ SUNRISE ----- VIDEOGIRL Ai© MASAKAZU KATSURA / SUEISHA
VAMPIRE HUNTER © CAPCOM CO LTD ---- DRAGON BALL © AKIRA TORIYAMA/ SUEISHA/ TOEI ANIMATION / BIRD STUDIO
B´TX© MASAMI KURUMADA /TOEI ANIMATION ----- SPRIGGAN © HIROSHI TAKASHIGE/ RYOJI MINAGAWA / SHUESHIA





http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations



Año 1#5 Nov. 1998
Esta es una publicación independiente



Por: Victor Velázquez

Ha llegado el mes de noviembre y con el el quinto numero de la revista el cual esta dedicado a Ranma y a esos capítulos que Televisa dijo que pasaría, pero nunca paso, y si ya estas harto de todas la promesas , mejor por el momento lo puedes leer en esta tu revista .

También hemos dedicado un gran espacio a una de mis series Favoritas , (y de muchos , espero) SLAM DUNK seguro muchos de ustedes se han preguntado, por que si siempre ven la serie y nunca se pierden un capitulo , nunca en su vida habían visto a Oda, de el equipo de Takesono, la razón es fácil , En Japón hubo una intercalación de los capítulos televisivos , con las OVA´s (Episodios que solo aparecen en Video) , así que como es casi imposible que las consigas todas , mejor también te las publicamos aquí.

Todo esto te lo mencionamos con el fin de hacer notar que nuestro principal objetivo es que puedas comprender mejor tus series favoritas , logrando así inter actuar como debe inter actuar una revista de este tipo.

Y bueno esta vez no pusimos las cartas , pero se debe a nuestro cambio de Dirección , algunas cartas se extraviaron , pero no se preocupen que aun las podemos recuperar y pronto las contestaremos.

Hablando de otra cosa dejenme comentarles que estamos pensando muy Seriamente en hacer una Galleria con los mejores dibujos que nos manden , Ya que por ahí nos han mandado algunos muy buenos , e incluso una parodia de Dragón Ball que por desgracia no pudimos poner por cuestiones de Espacio.
Así que ya saben manden sus dibujos a la nueva dirección de la Revista para que los publiquemos.

En fin Sigan mandando sus comentarios , criticas , y Guayabazos , que tanto nos gustan a la nueva dirección y sus e-mails , también Acerca de lo que quisieran ver en la Revista , recuerden que si recibimos muchas peticiones sobre una misma Serie en Especial , esa es la serie que se pondrá , por que ustedes hacen esta Revista .

En fin Gracias por seguir Soportando nuestros alucinados rollos .

ATTE.:
SEINEN MAGAZINE





DIRECCIÓN GENERAL:
MAGDALENA DÁVALOS

EDICIÓN Y DISEÑO GRÁFICO:
VICTOR VELÁZQUEZ

PRODUCCIÓN:
PEDRO V. AGUILAR

COLABORADORES:
ALBERTO HERNÁNDEZ
ANTONIO VELOZ
FERNANDO NAVA
MISTER YX
ULISES ESPINOZA
ALAN CHÁVEZ

VENTAS:
ALEJANDRA AGUILAR
RICARDO V.

Seinen es una Revista Mensual , Noviembre 1998 , Numero de Reserva al Titulo en Derecho de Autor : 04-1998-052619374000-102 , Numero de Certificado de licitud de Titulo (en Tramite) Numero de Certificado de Licitud de Contenido (en tramite) .
Domicilio de la Publicación : Calle 313 No. 613 Col. Nva. Atzacoalco, Delegación Gustavo A. Madero. México D.F. C.P. 07420
Imprenta: Diseño Forza Obrero Mundial 804 Col. Alamos C.P. 03400

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

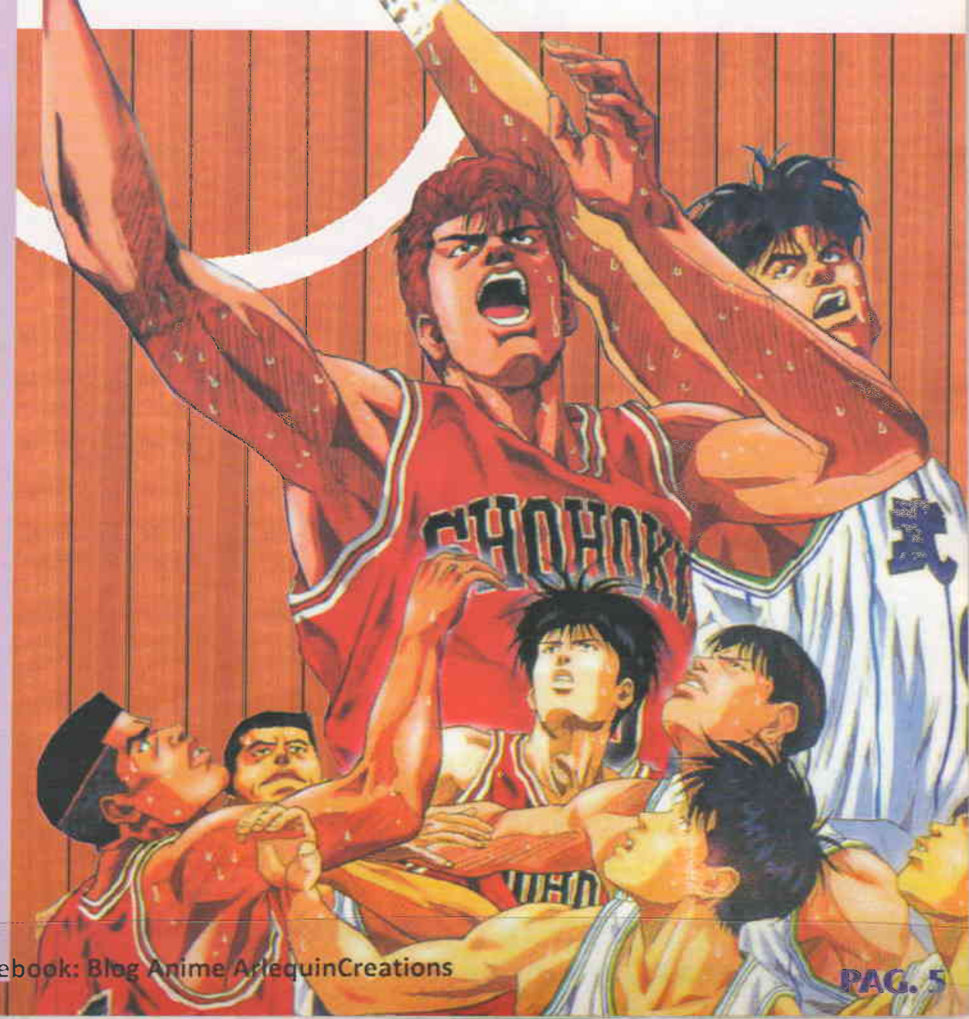
SLAM DUNK
Las OVA's



Esta serie tiene alrededor (o más) de 250 capítulos más 4 OVAs y 2 movies; dado que por cuestiones de espacio y por lo extenso de la historia no podemos hablar de ella en este momento, tendremos que salirnos por la tangente, así que mejor hablaremos de las OVAs que son episodios extras de Slam Dunk que no pasan por T.V.(aun cuando algunos deverian).

OVA 1 Slam Dunk (sin título).
30 minutos.

Ésta historia tiene lugar antes de que Riota Miyagi y Hisashi Mitsui se unieran al equipo (o mejor dicho regresaran). Shohoku tiene un juego de práctica con la escuela Takezono. Los titulares del equipo son Akagi, Sakuragi, Kogure, Yasuda y Rukawa. Sakuragi conoce a la estrella novata del equipo, Tatsuma Oda, porque ambos fueron a la escuela secundaria Wakou. Sakuragi se le declaró a Yohko, una de las cincuenta muchachas que lo rechazaron, y este rechazo se debió a que a ella le gustaba Oda. Ellos llegaron a ser compañeros y ambos fueron a Takezono para estar cerca uno de otro (que tierno ¿no?). Sakuragi consiguió entrar en una rivalidad con Oda durante el juego y al final sorprendido a todos con su infinita energía y buena voluntad para ir tras un balón perdido (además hay un cuadro de como se esta dando la relación de Oda y Yohko). Antes del juego Yohko dise a Oda que ella piensa que las cosas han cambiado, para empeorar y ya no es divertido con lo serio que se ah vuelto, con respecto al basketball y ha llegado a ignorarla. Oda la abofeteó, y después sale corriendo, asía la cancha para el partido, algo curioso es que nunca se ve el score y no se sabe quien ganó sólo se ve que al medio tiempo van Shohoku (32) Takezono (36).



OVA 2:
El Campeonato Nacional (Zenkoku Seiha Da).
40 minutos.

Ésta OVA se refiere al Partido que no fue transmitido en TV, el juego era Shohoku contra Tsukubu, el ganador iría a jugar contra el equipo de Shoyo, los dos principales jugadores del equipo Tsukubu son el capitán Godai (defensa) y Koichiru Nango (centro) un novato cuya personalidad es muy parecida a la de Hanamichi. Algunos sucesos desde la banca del juego son las apuestas de Sakuragi y Nango que hacen con respecto a Haruko (quien quiera que gane el juego de basketball, gana a Haruko); Sakuragi rompe el récord mayor de rebotes en el juego (22), aun cuando no hace puntos ya que desafortunadamente el fauleó en su 23avo rebote de manera que no fue válido y fue sacado del juego por 5 fauls. Pero aún así Shohoku ganó 111 - 79. (este es un capitulo que no paso en televisión y talves por eso ah muchos les quede la duda de donde salieron los 22 rebotes de Sakurag)



OVA 3 La más grande crisis de Shohoku.
45 minutos.

Ésta OVA sucede al siguiente día que Shohoku perdió por Kainan y como ellos obtuvieron su confianza de regreso después de perder. Empezó con el corte de cabello de Sakuragi. Después de la escuela ese día, la preparatoria de Ryokufu, el coach, el manager y el jugador estrella llegaron a Shohoku a pedirle permiso al profeso Anzai para entrenar ahí por algunos días y de paso tener un partido de practica. Ryokufu tiene un equipo que no es muy fuerte pero con su jugador estrella Michael Okita, quien es un jugador extranjero (de Estados Unidos ¡uy!), se vuelven un equipo muy fuerte, y los de Shohoku son presionados aun más porque Akagi se tubo una lesión donde se fracturo el tobillo y por consiguiente no puede jugar. Aun cuando Kogure trata de tomar el lugar de Akagi el rendimiento de equipo es muy pobre y casi al final del partido Kogure es noqueado En esos momentos Anzai les dise que el enemigo no es Ryokufu (¿ah no?), que el enemigo esta en su interior y deben venserlo primero (que profundo pensamiento ¿no creen?), entonces el equipo recupera su confianza y en excelente regreso de Sakuragi, Rukawa y los demás Shohoku logra salir adelante y ganan el juego, sin Akagi.

Ranma 1/2

LOS CAPITULOS QUE NO HAS VISTO AUN

Dado que televisa lleva meses de decir que ya va a pasar los capítulos nuevos de Ranma , pero no los pasa, aquí si te los vamos a poner aunque solo escritos, (ni modo). Los capítulos que se transmitieron en la TV llegan solo al 62 , pero aquí te ponemos del 61 al 80 para que te vallas ubicando , tu que eres fanático de Ranma y se te queman las Habas por saber que pasa después.

CAPITULO 61

TSUYOKU NARISUGITA RYOUGA

Ryouga andaba perdido alrededor de un bosque y tropieza con un hombre extraño y viejo. Le da algo de comida al viejo porque se moría de hambre; para mostrar su gratitud, el viejo dice que hará a Ryouga el hombre más fuerte del mundo. Saca un pincel y algo de tinta, mete el pincel en la tinta y escribe algo en el estomago de Ryouga. Ryouga desafía a Ranma a un combate. Llega una semana tarde. Ryouga trajo con el muchas tablas que contenían los signos de los doujous en los cuales había peleado. Ryouga dicha a Ranma que puede empezar cuando quiera. Ranma empieza a tirar golpes pero Ryouga los evita. Entonces justo con el dedo meñique Ryouga derrota a Ranma. Entonces Ryouga cuenta a Ranma lo que había pasado con el viejo y su estomago y se lo enseña a Ranma. Había un dibujo de una cara sonriente y muy tonta dibujada en tint a negra y dice que con nada se puede lavar el dibujo. El viejo le dice a Ryouga que la única manera de deshacerse del dibujo es perdiendo una pelea. Entonces Ranma le dice que lo derrotara de algún modo para que así desaparezca la mancha. Ryouga y Ranma van al doujou de los Tendo para pelear, pero Ryouga siempre gana. Entonces se pone una venda y se pone yeso en las piernas y le dice a Ranma que pelee. Pero Ryouga gana de nuevo, entonces Ranma moja a Ryouga y se convierte en P-Chan y también Ranma se vuelve mujer pero aun así derrota a Ranma-Chan. Akane entra al doujou y recoge a P-Chan y ve el dibujo en su estomago y grita desesperada que quien le hizo este dibujo, entonces P-Chan huye. Mientras Ranma y Ryouga argumentaba porque Akane había visto el estomago de P-Chan y Ranma alza la camisa de Kyouga. Entonces Akane esta buscando a P-Chan y ve el estomago de Ryouga, diciendo que es el mismo dibujo que trae P-Chan; Ranma y Kyouga huyen. Akane deseaba saber porque P-Chan y Ryouga traen en el mismo dibujo.

CAPITULO 62

AYAUSHI! P-CHAN NO HIMITSU

Akane le pregunta a Ranma porque P-Chan y Ryouga tienen el mismo dibujo en sus estómagos. Ryouga se escondía en los arbustos escuchando. Akane dice: "Ese dibujo lo hizo la misma persona ya que los dibujos son los mismos", entonces Ranma saca un pincel y un pedazo de papel y dibuja a una cara muy tonta argumentado que es el dibujo que tiene P-Chan y Ryouga. Akane lo mira y dice que ese no es el dibujo que tienen ambos. Ryouga sale de los arbustos y se despide de Akane y sale corriendo con lagrimas en sus ojos. Ryouga camina toda la noche tratando de alejarse de Akane lo mas lejos posible.

En la mañana, Ryouga esta decidido a descansar pero se le aparece el Panda y le dice "Hola". Ryouga había vuelto a la misma ciudad de la cual había tratado de salir. Ranma-Chan se viste como jugadora de volybool de secundaria y le lanza una pelota a Ryouga para intentar golpearlo pero Ryouga lo esquiva y Ranma-Chan baja pateando a Ryouga, se recupera y lanza a Ranma-Chan hacia los cielos. Ryouga ignorando que la chica que había golpeado era Ranma-Chan, sale corriendo a buscarla y mientras corre por la calle, una anciana mojaba la calle y el agua salpica a Ryouga transformándolo en P-Chan. Akane trotaba por la calle y pensaba en Ryouga y P-Chan, pensaba que en cuanto Ryouga se iba, P-Chan desaparecía; y al ver a P-Chan lo coge y regresa a su casa para intentar tallar el dibujo del estomago de P-Chan.

Mientras Akane bañaba, le habla y le dice que quizá Ryouga es P-Chan, pero rápidamente dice que no puede ser porque Ryouga esta de viaje en alguna parte. Entonces Akane pone en una olla agua a calentar ya que P-Chan traía jabón en el estomago. Akane empieza a vertir el agua caliente a P-Chan, Akane deja caer la olla sorprendida de lo que vio. Ranma llega a su casa pensando que encontró la manera de derrotar a Ryouga. Ve a Akane, la olla y a Ryouga. Ranma le pregunta a Akane si le vertió a P-Chan el agua caliente. Akane dice que ella solo trato de lavar el dibujo de su estomago. entonces Ranma le dice a Akane que trate de perdonar a Ryouga.

Akane no sabe porque Ranma habla acerca de Ryouga. Akane le dice que cuando trato de vertirle el agua caliente a P-Chan se bebió toda el agua caliente y huyo. Akane le pregunta a Ranma que tiene que ver Ryouga en todo esto. Ranma trata de evitar la pregunta y corre para buscar a Ryouga. Después Ranma halla a P-Chan con su estomago lleno, le vierte agua y le dice una idea que ayudara a Ryouga. Ranma le dice a Ryouga que el dibujo puesto en su estomago cabía de expresiones, lo mismo que paso cuando Ryouga recibió el valonazo de volybool se reduce el poder de Ryouga. Ranma y Ryouga van al doujous y ven una cortina colgada entonces Ranma le dice a Ryouga que trate de mover sus músculos del estomago para que el dibujo cambio de expresión. Después de un par de pruebas Ryouga logra controlar su estomago. Así Ranma dice a Ryouga que esta listo para pelear, pero una niña abrió la cortina y al otro lado esta lleno de mujeres y Akane y Kasumi están entre ellas; Ranma le pregunta a Akane que estaba pasando y dijo que era la reunión de las mujeres locales, todas las mujeres se riendo del estomago de Ryouga y este se apena.

Entonces Ranma camina hacia Ryouga y le da de golpes en la cabeza y el dibujo desaparece delante de todos porque Ryouga había perdido y Akane penso que Ryouga había preparado ese truco para la reunión. Cuando Akane desea saber porque P-Chan tenia el mismo dibujo como Ryouga, Ranma dice que quizá Ryouga dibujo la cara en P-Chan para practicar.

Continua...



CAPITULO 63

TAMAGOWO TSUKAMU OTOKO

eza con la toma en la calle y esta nevando. Kasumi sa a casa de comprar unos huevos. Al doblar en la a tropieza con un hombre extraño; los huevos salen o del cesto, pero antes de que cayeron al suelo el los recoge y los pone en el cesto. Ranma-Kun y corrían a casa después de clases. Ellos alcanzan a usto cuando el hombre se retira. Cuando llegan a umi alegremente dice que tiene que preparar Cuando Akane le comenta a Nabiki sobre los huevos; dice que el puede hacer lo mismo. Nabiki dice que po extraño probablemente le gusta Kasumi. Akane ce que Kasumi tiene al Dr. Tofú. Entretanto el tipo caminaba y algo de nieve cae de una rama y golpea su cabeza, se enoja, lanza una bola de nieve y rompe una ventana. El dueño sale y suelta su perro. El Tipo extraño trato de correr, pero no puede scapar del perro. El tipo va con el Dr.- Tofú.
espués de comer en el doujou de los Tendo, Kasumi visa que ira a casa del Dr. Tofú a devolverle un libro. ando Akane le dice a Nabiki que Kasumi todavía ere al Dr. Tofú; Nabiki dice que Kasumi quiere ir a casa Dr. Tofú a probar sus propios sentimientos. Entonces ame decide acompañar a Kasumi. Soun le egunta a Nabiki por que están tan callados. Nabiki sponde que Kasumi se enamoro de un hombre xtraño. (Nabiki estaba leyendo una manga de nma ½ con un panda en la portada). Soun se enoja y por su mente pasan imágenes de Kasumi con un desconocido. Soun le dice a Ranma-Chan que tome el lugar de Kasumi. En casa del Dr. Tofú, Akane le pregunta a Kasumi que tipo de muchacho le gusta; a lo que ella contesta que le gusta alguien pequeño que no sea ordinario. Despuès que el Dr. Tofú cura al tipo, lo invita a pasar la noche en su casa. Entonces aparece Kasumi y Akane y el Dr. Tofú se pone raro, Kasumi ve al extraño que se presenta como Yasukachi. Cuando se retiraban Yasukachi pregunta a Akane si el Dr. Tofú esta bien de la mente. Ella contesta que solo cuando Kasumi esta cerca.
Yasukachi le da su paraguas a Kasumi por que estaba nevando. Al día siguiente Ranma-Kun entrenaba lo de los huevos, en eso llega Yasukachi.
Soun penso que iba a preguntar sobre Kasumi. Pero no el va a ver si Kasumi quiere al Dr. Tofú. Yasukachi le dice a Kasumi que tiene que ir por unos a la casa del Dr. Tofú. Soun invita a Yasukachi a que se quede a dormir. Al día siguiente Ranma-Kun tira 13 huevos que Yasukachi el cual los recoge sin ningún problema pero al tomar el ultimo se truena en su camisa. cuando Kasumi lo vio recordó cuando era pequeña que había una pollería y había un muchacho que se llamaba Yakkun que jugaba con Kasumi cuando están pequeños. Cuando Yakkun tenia que moverse lejos, Kasumi le dio el encanto de la suerte.

CAPITULO 64

RANMA TO KUNOU NO HATSU KISS?!

Sasuke llega al doujou Tendo con un regalo para Akane y Ranma-Chan. Este es una pequeña estatura de Kunou que en una cinta grabo un mensaje. Este dice que Kunou no va a ir a la escuela por unos días y les dejo la estatua para que no estuvieran tristes que pueden pensar en la estatua como si fuera el verdadero y besarlo. Konuo va a unas montañas en donde hay una piedra que puede conceder 3 deseos. Allí había una larga fila de personas que no pudieron sacar la espada, en cuanto Kunou lo intenta la espada sale sin ningún problema por que él es el elegido. Después Ranma-Kun y el Panda luchan. Kunou reta a Ranma-Kun y dice que le ganara sin pedir ningún deseo. Ranma-Kun golpea a Kunou en la cabeza y este pide su primer deseo que es golpear a Ranma-Kun. (El panda ve la escena y dice que esto puede curar su maldición). En la escuela Kunou platica a sus compañeros de clase sobre los deseos y pide el segundo, que es tener una cita con Ranma-Chan. Kunou lanza una flecha con una carta, que dice que se verán el domingo siguiente. Una noche antes Ranma-Chan se prueba la ropa mientras dice que actuara como una muchacha muy lista para pedir el último deseo lejos de Kunou . Ranma-Chan y Kunou mirar el amanecer. Kunou le pregunta a Ranma-Chan y Kunou quiso pedirlo. Genma y Ranma-Chan le dan un puntapié. Entonces Ranma-Chan y Kunou corren en la playa, Ranma-Chan cae y grita y dice que se hirió. Kunou se apresura a ayudarlo pero el lo toma y trata de arrebatar la espada. Kunou la lanza lejos y le dice que no se debe apresurar y volver a comenzar con calma. Cuando empiezan a desayunar Ranma-Chan le pone unos polvos para dormir a Kunpu . Cuando Kunou se duerme, Genma toma la espada y se echo a correr, pero estaba amarrada a Kunou . Genma pide los deseos. Pero la espada contesta que eso iba contra las reglas y que no es la voz correcta para conceder los deseos. Kunou aparece y ve a Akane el cree que esta celosa. El le dice que usara su tercer deseo para una cita con Akane pero en su Akane y Ranma-Chan lo golpean. Entonces Kunou y Ranma-Chan siguen con su cita. Kunou quería tomar a Ranma-Chan el lo evita y quiere quitar la espada de el porque la quiere usar y le da una patada. Van a un restaurante, mientras corrían Ranma le comenta a Kunou que tiene un problema con su cuerpo y quiere que le ayude con su deseo, si el lo hace le hará cualquier cosa que el le pida. Akane entra y trata de detenerlo pero Ranma-Chan lanza a Kunou fuera. Kunou le dice que cierre los ojos, Ranma-Chan cierra los ojos y Kunou lo besa Ranma-Chan lo golpea. Kunou vuelve y le dice que le dará el tercer deseo. Ranma penso que se curara su maldición pero una estatua grande conmemora a Ranma-Chan y los primeros estallidos de la cita de Kunou fuera de la tierra.



CAPITULO 65

SHAMPOO NO AKAI ITO

Un vendedor Chino llega al Neko Hanten de Shampoo, ella ve un cordón rojo. El vendedor le dice que si ata un cordón rojo en el dedo meñique de alguien y el tuyo por 5 horas, esa persona quedara enamorada por siempre de ti. Shampoo lo compra y va a la casa de los Tendo a tratar de poner el Cor dón a Ranma-Kun que estaba dormido. Pero Akane viene a devolverle un libro, así Shampoo huye antes de poder atar el cordón. Mientras Ranma-Kun pelea con P-Chan, Shampoo le tiene una trampa a Ranma-Kun para poder atarle el cordón, pero P-Chan cae y es el quien es atado. Shampoo deja que P-Chan se vaya y le dice a Ranma-Kun que si quiere jugar (ayatori)(un juego donde se tiene que amarrar el cordón en los dedos). Ranma-Kun dice que no pero Shampoo le dice que le dará Neto Harten gratis y dice que si. Akane se enoja y moja a Ranma. Shampoo amarra el cordón a Ranma-Chan y lo moja con agua caliente Ranma y Shampoo van diciendo por el doujou Tendo que se casaran. Soun le dice a Genma haga algo. Soun le dice a Akane que vaya a hablar con Ranma pero ella no quiere. Nabiki le dice a Ranma que no se apresure tanto. Kasumi se da cuenta del cordón. Nabiki va a la tienda de Kinomiyaki de Ukyou dice que cortara el cordón; Sasuke que escuchaba va y le informa a Kunou y Kodachi. Ukyou, Moose y Kodachi van al doujou a tratar de detener la boda pero Kunou dice que no va a permitir que se metan con ellos pero todos lo golpean. Akane recibe una invitación para la boda. Soun dice que tiene que ir a la boda pero ella dice que no tiene a que ir. Nabiki le dice que el amor esta vinculado por un cordón rojo real, Soun dice que Akane tiene que cortarlo pero ella no quiere ir. En Neto Harten la abuela ayuda a Shampoo a vestirse y Ranma sale con un smoking. Moose y Ukyou tratan de impedirlo pero ellos los rechazan; Ukyou lanza su espátula y rompe el cordón, pero Kunou lo ata rápidamente. Kunou detiene a todos y le dice a Ranma y Shampoo que huyan. Ryouga los detiene y corta el cordón diciendo que no permitirá que Akane este triste; Shampoo le dice que si ella se casa con Ranma, Akane será suya. Ryouga queda confundido en lo que ellos huyen. En su casa Akane estudia pero recuerda la boda y sale a buscarlos ya que tiene hasta las 5:00 p.m. para cortarlo; al encontrarlos corta el cordón y dan las 5:00 p.m. y el cordón desaparece.



CAPITULO 66

MOOSE KIKYOUNI KAERU

Moose entra al Neto Harten dispuesto a ayudar, pero tira un plato con sopa y después ataca a un cliente que habla con Shampoo afuera. Después llega una carta para Moose proveniente de su madre que está en China. La carta dice que espera ver llegar a Moose a China con Shampoo como su novia. Moose decide ir a pelear con Ranma. El le dice a Shampoo que ganará con toda seguridad y que después de la pelea regresaran ambos a China. Shampoo esta de acuerdo con Moose, pero le aclara que si el pierde la pelea tendrá que irse solo. Moose corre a buscar a Ranma.

Cuando Moose le encuentra comienza la pelea. Ranma nuevamente gana justo en el momento en que llegan Shampoo y la abuela, le dicen a Moose que no es un buen peleador y que ahora debe irse a China.

Esa noche Akane regaña a Ranma por no detener a Moose y después entra Shampoo con unos Nikuman para la familia Tendo. Al rato Ranma escucha unos ruidos afuera de la casa pero cuando va a investigar no encuentra a nadie (no se percata de que un pato estaba en el estanque.)

Cuando Shampoo regresa al Neto Harten, Moose pato sale de su escondite justo en el momento en que la abuela hablaba sobre el Shampoo dice "me gustaría saber si Moose llego a salvo a China" con lagrimas en sus ojos. Moose al escuchar esto piensa que ella se preocupa por él, pero después se da cuenta de que las lagrimas que tenia Shampoo se debían a que estaba cortando unas cebollas.

Kodachi ve al pato que caminaba por la calle, lo atrapa, y lo lleva a su casa para dejarlo en su estanque junto a su caimán favorito: Midorigame. Ranma trataba de evitar a Shampoo con todas sus fuerzas, ya que desde que Moose se fue, ella tiene más tiempo para el.

Moose aparece con una mascara y dice ser un cupido que viene de otro planeta y aparece enfrente de Ranma y dice que se encargara de que el y Shampoo sean felices juntos.

Ranma va a comer a la tienda de Ukyou pero Moose nuevamente aparece para interrumpirlo. Moose y Ukyou pelean.

Mas tarde Ranma camina por la calle sintiéndose muy hambriento cuando se encuentra con Kodachi. Ella le dice que cocinara para el. Kodachi saca comida para Ranma pero Moose aparece otra vez para pelear con Kodachi y se come toda la comida. Kodachi había puesto polvos paralizantes en la comida por lo que Moose queda derrotado y es lanzado al estanque por Kodachi. Cuando Ranma trata de salvarlo, Moose lo jala metiéndolo al estanque donde ya les hacía compañía el caimán de Kodachi. Ranma-Chan y Moose tratan de escapar. Kunou aparece y lleva a Ranma-Chan a que se de un baño caliente. Después Moose aparece para retar a Ranma por ultima vez. Ranma vuelve a ganar. Moose esta dispuesto de regresar a China pero Akane lo detiene diciéndole que Shampoo lo esta buscando. Moose se pone muy feliz y rápidamente regresa hacia el Neto Harten.

Shampoo y la abuela lo esperaban con una gran fiesta ya que estaban felices de verlo porque querían que el se encargara del Neto Harten mientras ellas tomaban unas vacaciones.

CAPITULO 67

SHIJO SAITE NO KAKE

Hay una gran tormenta y no hay clientes, piensa Ukyou mientras cierra su restaurante de Okonomiyaky. Escucha unos ruidos extraños y empuña su pala, pero recibe un ataque de cartas al momento de que una voz dice "perdiste" Ukyou reconoce esa voz.

En el doujou de los Tendo Ukyou le cuenta a Ranma que acaba de ver a "el rey de los jugadores" (bakucho no KinGu) que conocieron hace 10 años. Akane no entiende realmente lo que sucede. De repente Ranma es golpeado por un par de dados de gran tamaño. El rey jugador (quien parece el rey de una baraja) le dice "perdiste". El rey jugador le recuerda a Ranma el encuentro que sostuvieron hace 10 años. Soun entra en la habitación y pregunta quien es el amigo de Ranma. El rey jugador le dice que Ranma le debe el Doujou Tendo y que tiene un papel firmado para probarlo y que regresara mañana por la mañana. Soun golpea a Ranma.

Ranma va con Ukyou al restaurante de Okonomiyaki para platicar con ella sobre su problema. Ukyou le pide que se quede con ella mientras el decide si regresara al doujou Tendo.. Akane se pone furiosa al enterarse de que Ranma vivirá con Ukyou.

Akane regresa a casa y Nabiki y Kasumi le pregunta que piensa hacer. Akane regresa al restorante de Okonomiyahi y escucha por casualidad sonidos muy comprometedores provenientes de la habitación de Ukyou. Ukyou le dice a Ranma que se ve muy varonil cuando gruñe. Akane piensa lo peor de ello y entra en la habitación completamente furiosa, pero encuentra a Ukyou jugando cartas -los gruñidos de Ranma eran debido a que esta perdiendo todos los juegos-. Ukyou ayuda a entrenar a Ranma para enfrentar al rey jugador y utilizan toda la noche y toda la mañana en ello.

Genma panda se encuentra distribuyendo volantes entre los niños del jugar que dicen "el Casino King se encuentra localizado en antiguo Doujou Tendo" Nabiji trabaja como talladora en el casino y lo hace muy bien. Mientras tanto Soun trata de recuperar el doujou apostando varias partes de la casa en un juego contra el rey jugador. Ranma participa en el juego pero pierde, entonces Soun apuesta el resto de la casa Tendo y comienza a ganar. Nabikise apodera del dinero de las entradas.

Ranma-Chan entra a trabajar al casino como una linda camarera y Ukyou como cocinera para poder pagar todo el dinero que Ranma debe al rey jugador. Ukyou ve esto como una gran oportunidad para ganarse a Ranma

Ukyou y Ranma-Kun regresan a casa después de pasar por un baño publico y espera poder estar a solas con Ranma. Al regresar casi se desmayan al descubrir que toda la familia Tendo se encuentra acampando fuera de su alcoba. Apostaron toda la casa Tendo.

Ukyou cuenta a todos lo que ocurrió hace 10 años. El rey jugador le propuso a una joven Ukyou apostar todo lo que ella tenia, Ukyou fue a pedirle ayuda a Ranma y perdieron los dos. Finalmente, bajo sus calzoncillos en un último intento por recuperarlo todo, Ranma apuesta el doujou Tendo. Cuando el rey le pregunta que es eso, Ranma le responde de que es un lugar propiedad de un amigo de su padre, y que lo heredaría. Ranma perdió de nuevo. Ukyou y Ranma golpean al rey de los jugadores y salen cartas del aire y descubren que el rey de los jugadores hace trampa, todas las cartas que tenia eran comodines. Ukyo y Akane continúan entrenando a Ranma para ganar el Baba-nuky. Nabiki llega y le dice que tiene que ver las expresiones del oponente así pueden saber si la carta que les den es buena o mala. Ukyou entrena a Ranma para no mostrar alguna expresión.

En casino King, las chicas van ganando lentamente. Soun vuelve apostar para poder recuperar el doujou pero vuelve a perder El Baba-nuky comienza, Ranma se da cuenta de que los comodines son diferentes a los otros. El rey de los jugadores resbala un comodín en la mano de Ranma, finalmente el rey de los jugadores tiene un comodín fuera y el As de Espadas y los pone a ellos boca abajo, le dice a Ranma que recoja uno. Akane se da cuenta que el rey esta haciendo trampa, ambas cartas son comodines. Ella intenta advertir a Ranma que no lo haga pero ya es tarde, Ranma saca un As de espadas el rey no sabe como lo hizo (ya que eran comodines) Ranma la saco de su mascara que traía. Mas tarde RanMa-Chan trabaja de camarera Ukyou todavía trae IOUS de Ranma.

CAPITULO 68

MARIANNE

Toda la gente miraba fijamente como Azusa caminaba calle abajo. Entonces Azusa se da cuenta que un tipo anda en bicicleta y lleva un sombrero de panda. Azusa salta por el sombrero y le pone un nombre diciendo que suyo. Causa un accidente y una ambulancia viene. Cuando Azusa ve el destello que emite la sirena salta por él y dice ser suyo le paga a su sirviente y le baja la sirena. Ranma y Akane ven la escena y ven a Azusa, después Azusa ve un rickshow en la distancia y corre porque lo quiere. Sasuke tiraba a Kunou en el rickshow. Mientras Kunou esta en una tienda, Sasuke esperaba afuera con el rickshaw. Cuando Azusa vio a Sasuke lo llamo Sophia. Azusa comenzó a poner lápiz labial y cosméticos a Sasuke, cuando Kunou salió de la tienda y vio a Sasuke, este trato de hablar con el y Kunou se hecho a correr y Azusa le pega con el rickshaw. Toda esta conmoción causo que una enorme estatua de un mapache cayera sobre Kunou . Cuando Azusa vio el mapacho, lo llamo Marianne. Kunou penso Azusa se había enamorado de él. Así Kunou y Sasuke toma ha Azusa y la llevan a su palacio. Cuando azuza comenzó a decirle a sus cosas normales estúpidas, Kunou comenzaba a tener ilusión de que Azusa esta tan enamorada de el que ya no podía pensar correctamente. Ranma y Akane habían seguido a Azusa para ver si había cambiado, pero vieron que todo era igual, Kunou dijo que no era para ella. Entonces dijo que espero a que esos dos estuvieran juntos. Cuando Akane pregunto porque, Ranma dijo que Kunou ya no tendría tiempo para conquistar a Akane. Entonces Akane le preguntar a Ranma que significo eso. Ranma solo se río y evito la pregunta e hizo que Akane se enojara. . . .

En el palacio de Kunou Azusa va a los cuartos de Kunou , Sasuke y Midorigame para ponerles nuevos nombres. Entonces Kodachi entra y pregunta que esta pasando. Cuando Azusa aparece con las muñecas de Kodachi, ella y Azusa pelean. Sasuke menciona a Kunou que ambas tienen mucho en común.

A la mañana siguiente Kodachi dice que saldar por un par de días. Ranma y Akane salen juntos de compras y mientras hablaban acerca de Kunou y desean saber que paso entre él y Azusa. Kunou aparece y patea a Ranma. Mientras Kunou y Ranma discuten, y aparece Azusa y le grita a Ranma y Akane por tratar de robar a Marianne, entonces Akane se enoja y discuten acerca del asunto de Charlotee (P-Chan).

Azusa y Akane están de acuerdo en una lucha en patines por pareja en la pista de patinaje de Kunou . Cuando Kunou dice que no tiene una, Azusa dice que Marianne puede hacerla una noche antes de la competencia.

Al día siguiente cuando Ranma y Akane van a ver a Kunou se sorprendieron el estilo de la nueva pista de patinaje con domo. Kunou y Ranma, ambos se jactan uno al otro de como se debe patinar pero cuando los dos ponen un pie en la pista ambos se caen para atrás. La pelea comienza con Akane tirando a Ranma y Azusa Kunou . Entonces Akane y Azusa dejan ir a Ranma y Kunou y los envían a un corredizo de hielo uno hacia el otro. Ambos Ranma y Kunou no saben como detenerse y chocan uno contra el otro. Azusa le tira una patada a Akane pero esta la evita. Entonces Azusa tira a Kunou y lo envía hacia Akane. Cuando Kunou intenta besar a Akane, esta lo patea y lo envía de nuevo. Entretanto Azusa tiene a Ranma para intentar besarlo. Cuando Akane trata de ir en ayuda de Ranma, Azusa hace girar a Ranma y lo avienta. Entonces Azusa usa la técnica del "hakuchounomai". Crea una cortina de homo para que Akane no pudiera ver. Akane salta hacia arriba y se mete en medio del homo con una patada. Cuando el humo se desvaneció, Akane se entera que a quien daba de patadas era a Ranma, ambos Kunou y Ranma estaban en el suelo. Entonces Azusa y Akane ambas patinaron una hacia la otra para pelear. Pero cuando Kunou tira la pared, Azusa y Akane van a chocar, Azusa salta por el mapache. Cuando Azusa tira muy duro al mapache y cae sobre la pista de hielo se agita y se detiene. Entonces la pista se parte completa.

CAPITULO 69

RANMA NANKA DAIKIRAI

Soun se despierta y sale a recoger el periódico y se siente muy contento, cuando Soun entra y oye a Akane gritar en la cocina, ya en la cocina ve a Akane haciendo algo. Soun preocupado le pregunta a Kasumi si Akane estaba haciendo el desayuno. Contesto que no. Cuando Soun se acerco a mirar lo que esta haciendo, Akane se dio la vuelta y le grito a su padre que su presencia la molestaba. Cuando el desayuno estuvo listo.

Kasumi llamo a todo el mundo a la mesa. Todo el mundo vino salvo Akane. Akame dijo que comerá después de que termine en la cocina, cuando Ranma pregunto lo que Akane hacia, Soun dijo que prepara algo especial para Ranma. Genma y Happosai rápidamente dijeron que Ranma están afortunado. Pero cuando Ranma dijo que permitirá que coman algo, todos ellos agitaron sus cabezas. Durante el desayuno Happosai le robo su takuwan a Ranma. Ranma comenzó a perseguir a Happosai por toda la casa. Solo cuando termino Akane, quito la cacerola del horno. Entonces Ranma y Happosai entran en la cocina. Happosai le da de patadas a Ranma y tira la cacerola y la comida se cae al suelo. Ranma rápidamente se disculpo pero Akane estaba muy enojada y lo golpea, dejándole un ojo negro.

Al día siguiente Ranma corría a la escuela, ya que Akane no lo despertó por la mañana. Genma corría atrás de él con el almuerzo que Ranma había olvidado, pero no pudo alcanzar a Ranma, se detuvo y se comió su almuerzo. Cuando llego la hora del almuerzo. Ranma se dio cuenta de que había olvidado su almuerzo. Por suerte tenia algo de dinero que tenia escondido en su bolsa para tales emergencias. Cuando fue a comprar su almuerzo ya no había nada. Mas tarde Ranma fue a la tienda de Ucchan descubrió que estaba cerrado. Cuando Akane llego a casa, Genma y Soun peleaban. Peleaban a causa de Ranma y Akane. Entonces Ranma llego muy hambriento porque no había comido nada. Cuando Akane y Ranma trataron de detener la pelea, Ranma tropezó con la mesa y dejo caer el dinero que tenia. Inmediatamente Genma vio el dinero y salto hacia él. Entonces le dijo a Soun "espera un minuto. Podemos continuar esto más tarde". Ellos salieron.

Después de la cena Soun le rogó a Akane para perdonar a Ranma y Akane dijo que estaba bien por ahora. Cuando Ranma le dijo a Akane que puede cocinar de nuevo, Akane se puso furiosa y dijo, "tonto ¡han pasado 2 años desde que tu y tu padre vinieron vivir a nuestra casa y quería cocinar una torta deliciosa para celebrar pero la destruiste durante una tonta pelea, como puedes decir que puedo cocinar otra y será lo mismo. Ranma, te odio!. Esa noche, Kasumi le dice a todo el mundo que Akane ha desaparecido. Happosai piensa que Akane se fue de la casa. Entonces todo el mundo excepto Kasumi sale a buscar a Akane. En ese momento Ryouga llega de un viaje ve a todo el mundo salir y sigue a Ranma.

Soun y el panda ven a una chica en la distancia. Van tras ella y gritan el nombre de Akane. Entonces la muchacha corre a la estación de policía. La chica voltea y dice que no es a quien busca. Ranma y Ryouga pelean cuando Ryouga se entera de que Akane había huido de casa. Ryouga penso que Ranma había atacado a Akane.

Son las 2:00 a.m., Happosai, Nabiki, Soun y el panda regresan a casa sin ninguna señal de Akane. En la mañana, Ranma-Chan oye a alguien estornudando en el tejado del hogar Tendo. Ranma-Chan salta hacia el tejado y encuentra a Akane. Akane estuvo sobre el tejado toda la noche. Akane hace de desayunar para todos. Todo el mundo se desmaya. Akane trata de forzar a Ranma a comer lo que cocino. Entonces Ranma le pregunta a Akane por que huyo de casa. Entonces Akane persigue a Ranma para tratar de golpearlo.

CAPITULO 70

SONO OSAGE MORATTA

En china cuatro pequeños hombres que llevan puesto sombrero y capa entran a una tienda y preguntan por un objeto de 4000 años de antigüedad al que llaman "cabello del dragón", pero el hombre de la tienda les respondió que no tenia tal objeto solo tenia la foto de la persona que lo poseía. Esa persona es un hombre que usa una trenza como la de Ranma. Los cuatro hombres saliaron en busca del hombre de la trenza.

En la región donde se encuentra el dojo Tendo han ocurrido varios incidentes en los que las colas de caballo de varias muchachas han sido cortadas. Debido a esto Soun decide patrullar las calles durante la noche. Mientras Soun, Genma panda, randa y Akane vigilan las calles, los cuatro hombres aparecen en el cielo tratando de cortar la cola de Ranma.

Ranma pelea con los cuatro desaciendose de ellos con facilidad pero ellos replican que ocurrió porque se encuentran bastante cansados, entonces los cuatro se juntan para decir algo entre ellos y acto seguido corren hacia el otro lado de la calle, pero cuando Ranma corre a perseguirlos ellos ya no se encuentran. Entonces nuevamente los cuatro pequeños hombres aparecen por el cielo para atacarlo pero otra vez Ranma los golpea, y al hacerlo a uno de ellos le quita el sombrero para ver de quien se trata. Descubre que aquel hombre tiene la apariencia de un nikuman. Akane dice que no, pero el panda dice que un pizza man o un curry man. Soun les grita que no importa que o quienes sean, levanta a uno de ellos y le pregunta porque cortan las colas de caballo de hombre y mujeres, a lo que le contesta que buscan el "cabello del dragón". Entonces el nikuman ataca a Ranma otra vez, este logra vencerlo fácilmente.

Al día siguiente mientras Ranma y Genma entrenaban en el dojo los nikuman atacan a Ranma vestidos como pintores, Ranma los vuelve a derrotar pero una cubeta de pintura que salió volando durante la pelea cae sobre la cabeza de Ranma, él sale corriendo a lavar su cabello. Akane, Nabiki y Kasumi aconsejan a Ranma que se deshaga de su cola de caballo, pero él dice que no. Ellas intentan atraparlo para desatar su cola pero Ranma logra escapar sin embargo Genma panda lo esperaba en el corredor y lo deja fuera de combate. Nabiki mete la cabeza de Ranma en el fregadero para que Kasumi desate su sola de caballo, entonces aparece un nikuman y observa el cordón con que Ranma ata su cabello y se da cuenta de que es el "cabello del dragon". Ranma recupera la conciencia y grita que no le va a dar el cabello del dragón a nadie, todos preguntan que es eso y Ranma les responde que si desata su cabello algo terrible pasara.

Al otro día, camino a la escuela Akane le pregunta a Ranma sobre el secreto de su cabello pero el no le dice nada. Por otra parte, los nikuman tratan de encontrar otra forma de obtener el cabello del dragón. Decidieron poner comida con algunos polvos para dormir para que Ranma comiera y cayera dormido y así poder quitarle el cabello del dragón. Algunos muchachos de la escuela estaban corriendo y Ranma y Akane deciden ir con ellos. Los nikuman

CONTINUA EN LA PAGINA 23

No olvides enviar tus cartas a nuestra nueva Direccion ubicada en Calle 313 No 613 Col , Nva. Atzacoalco , Delegacion Gustavo A. Madero Mexico D.F. C.P. 07420

O envianos tus e-mails a : **comics100@hotmail.com**

O si te interesa la Revista de Mayoreo la podras conseguir en cualquiera de las suguientes direcciones , o puedes llamarnos directamente al **710 47 16** (Solo Venta de Mayoreo)

El TIGRE:
Bolivia # 175 local - F Mexico D.F.

COMICS VENOM
Plaza Oriente Av. Eduardo Molina # 1623 local G- 14

MOLO COMICS
Av. Rio Churubusco # 357 Col. Unidad Modelo

COMICASTLE
Plaza Trico Felix Cuevas # 920 Col. Del Valle

USAGI´S ROOM
Eje 3 S/N , Esquina Morelos Unidad, IMEX.

G G COMICS
* Centro Comercial Plaza Neza Col. Rey N.
* Av. Lopez Mateos # 93 Cd. Nezahualcoyotl
* Av. Costa Verde # 776B en VERACRUZ

Tambien en la direccion de la Revista, y en todas las Tiendas anunciadas en este Numero.





COMICTLAN 98



Muchos opinan que las mejores convenciones en México se realizan en el Distrito Federal,pero en provincia tambien se defienden, y nos lanzamos de expedición a la Ciudad de Guadalajara, Jalisco a la 3era. Convención Nacional del Comic Comercial y Alternativo de Guadalajara, "LA COMICTLAN 98" la cual se realizo los días 19 y 20 de septiembre en la ExpoCarlton, donde nos encontramos con varias cosas interesantes: Pudimos darnos cuenta de que en Guadalajara puedes encontrar material de todo tipo en cuanto a Animación se refiere; así dan paso a que se conozcan todo tipo de series, tales como YUYU HAKUSHO, IM de Katsura, Macross, ¡Oh My Goodess!, Escaflowe, etc., aparte de que apoyan el comic mexicano, y que por cierto eran los stands más visitados, por mencionar algunos: Lulu Comics, quienes realizan Gehena y].a familia Tricki Travke, Loony y Kalafia; LOOP COMICS, con Escencias Alternas; incluyendo a los chavos de Laberinto, el cual es un fanzine que habla sobre ciencia ficción, fantasía, cine, y también públican pequeños cuentos de su inspiración, y hay que reconocer que su trabajo es bastante bueno ya que analizan literatura como Issac Asimov, J.R. Tolkien, por citar algunos, y que como todos saben fueron la base de la mayoría de las historias de Ciencia ficcion y fantasía que conocemos actualmente, por ejemplo- Record Of Lodoss War, o Plastic Litle, gracias a historias como El señor de los anillos, o el sol desnudo.



La organización realizada por los organizadores era excelente ya que en mi opinion, no había visto que se colocara en medio de la convención la sala de conferencias, lo cual es una idea bastante original, ya que asi toda la gente que asiste a este tipo de eventos puede escuchar sin ningún problema las conferencias dadas por los invitados, los cuales fueron: Francisco "Paco" Jimenez de Editorial Vid, el Star Wars Fan Club de Guadalajara quienes hablaron ampliamente sobre el estreno de la siguiente película de Star Wars que se estrenara el proximo 25 de Mayo del 99. Otros de los invitados asistentes fueron Humberto Vélez (La voz de Homero Simpson y Kajetora en Zenki), Laura Torres (Gohan y Tommy en aventuras en pañales), Mario Castañeda (Goku y Hanagata de Slam Dunk) al igual que el equipo de Animevision, los cu[...] presentaron su mas reciente logro: la capsula de Animación Japonesa que se presento en NIntendomania , el pasado 12 de septiembre, donde se hablo sobre la relación que hay entre videojuegos y Anime y las adaptaciones que existen de videojuegos a Anime, del Anime al videojuego y del Manga al Anime, por lo que esperemos que ustedes apoyen de igual forma a las direcciones aparecen en dicho programa.





Y como en toda convención, no podían faltar los concursos, que en esta ocasión fueron: el 1er. concurso de ilustración, donde se mostraron ilustraciones de muy buena calidad y originales sobre todo, donde se aprecia la imaginación y la afición por el dibujo de nuestros amigos de Guadalajara, que de igual manera lo demostraron en el concurso de modelismo Científico, donde se encontraban desde naves espaciales, pasando por personajes de comics, Manga y videojuegos; que por cierto se organizo el 2do. concurso de Street Fighter Alpha, el cual estuvo muy reñido gracias a los combos masivos que realizaban los participantes. Pero el que sin lugar a dudas se llevo los aplausos del público fue el concurso de disfraces donde ganar no era tan facil.

Ya que no bastaba con que los participantes modelaran sus disfraces por el escenario sino que tenían que realizar una rutina de su personaje del cual iban disfrazados, también tenían que llevar su fondo musical con ellos, asi pudimos ver a una pequeña Athena Asamiya de King of Fighters, a Cid Highwind de Final Fantasy VII y a una mago de la misma, acompañados con la sorprendente música de la escena final contra Sephirot, que sin lugar a dudas es una de las mejores melodías de dicho Juego; también tuvimos una pelea entre Trunks y Freézer, una demostracion de Katas por parte de Tao Pai Pai, Leon de Resident Evil 2, un pequeño Gohan Saiyan NIvel 2 contra Ten Shin Han, a Sailor Pluto acompañada de Sailor Jupiter; de Evangelion a Rei Ayanami junto a Asuka y una amiga nos interpretaron el tema de entrada de Evangelion, también tuvimos a Ultra Oób, y a una linda chica de Tokyo Babylon acompañada de Fu de Guerreras Magicas, pero sin lugar a ,dudas quienes se llevaron la atención de todos fueron las chicas de Darkstalkers. En breve resumen nos demostraron como deben ser los concursos de disfraces en todas las convenciones que se realizen a futuro. También cabe mencionar el trato de la gente de Guadalajara ya que no encontramos competencia entre ellos para comprar- artículos de su serie favorita, los aficionados al Anime dé Guadalajara son bastante buena onda ya que nos recibieron bastante bien y nos ayudaron todo lo mejor posible para realizar este reportaje , esperando que nos vuelvan a invitar proximamente.

BRAIN POWERED

Episodio 1 Shinkai wo Hasshite
Dejando el mar profundo.



El primer episodio comienza con dos hombres examinando lo que son llamados los "platillos". Cuando una erupción comienza. Yuu y Kanan llegan a recoger el platillo en sus unidades Grand Cher. Yuu nota que lo que encontraron no es un platillo "B". Los dos hombres parecen reconfortados por el hecho de que las unidades Grand Cher han llegado. Las unidades son conocidas como anticuerpos. En la conversación entre Yuu y Kanan, se muestra que Los padres de Yuu eran lideres de Orphan (las ruinas en el mar).

Un grupo de personas esperan ver salir "algo" en la superficie, están probando un motor orgánico. Cuando encienden el motor orgánico son detenidos por una fuerza que los obliga a retroceder y usar su motor normal. El motor orgánico funciono por 10 segundos.

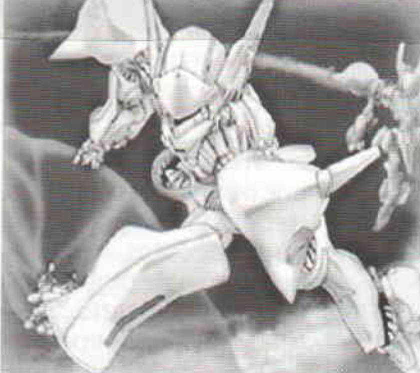


Otro terremoto comienza. Esta vez en el este. Kanan informa a Quincy Issaa de este nuevo platillo.

Una chica, Hime Utsumiya, y unos cuantos niños están en la ciudad buscando comida. Se dan cuenta de los problemas. Comienzan a regresar y tomar un autobús, cuando otro platillo aparece saliendo del agua y vuela a través de la ciudad causando estragos. El platillo se estrella en el piso cerca de Hime, Akari, Yukio y Kumazou. Un nuevo anticuerpo comienza a nacer dentro del platillo.



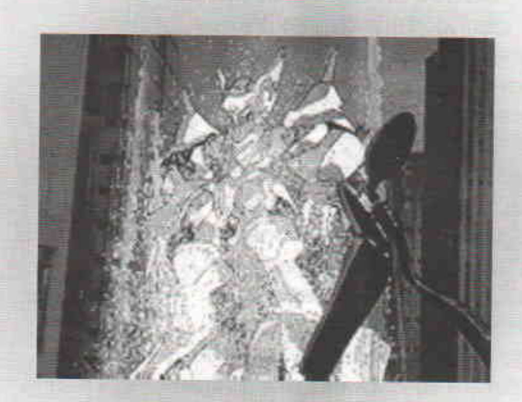
Hime se pregunta si esa es la resurrección de un anticuerpo que pasaron en la TV. Los anticuerpos nacen de la resurrección de los platillos. Akari cree que es un anticuerpo maligno y no como las unidades Grand Cher. Hime le dice que aun es desconocido, pero que es distinto de la unidad Grand Cher. Hime nota cuan gentil se ven los ojos de el anticuerpo nacido y comienza a acercarse. Un hombre le grita que se aleje de la unidad Brain Powered. La cabina del anticuerpo se abre. Hime decide entrar. Hime se da cuenta cuan agradable es adentro. Hime le pregunta al Brain Powered que es lo que quiere ahora que ha nacido. El Brain Powered comienza a caminar, llevandose de corbata la pared de un edificio. Hime le dice a Brain Powered que la gente no le gustara si hace eso.



Yuu y Kanan llegan al lugar en sus unidades Grand Cher a investigar.

Yuu se da cuenta que el Brain Powered no es una unidad Grand Cher, y también nota que alguien se ha ajustado a el (Hime). Brain Powered recoge a los niños. Kanan le dice a Yuu que deben destruir la unidad Brain Powered. Yuu y Kanan aconsejan a Hime de bajarse de la unidad BP. Es un anticuerpo imperfecto. El BP le dispara a Yuu. Hime les dice a Yuu y Kanan que ellos están asustando a BP y les pregunta quienes son. Yuu le contesta a Hime que ellos representan la voluntad de Orphan. Hime menciona que Orphan son unas extrañas ruinas que están causando los terremotos. Yuu le dice que se calle y que no hable de lo que no sabe. Hime grita que ella no es una niña, que ella es Utsumiya Hime. Kanan y Yuu deciden retirarse porque el BP lleva a los niños en un casco protector.





Continua en la pagina 21

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations



Imaginate que te encuentras en una decepción amorosa, que necesitas de la compañía de alguien, que al caminar hacia tu casa encontraras un videoclub el cual nunca habías visto antes, ahí encuentras un video con una chica en la portada con la inscripción "AI AMANO, LO HACE POR EL", y al llegar a tu casa lo reprodujeras y de pronto te comenzara a hablar la chica del video, te pida que desees con todas tus fuerzas que ella este a tu lado, así que le haces caso y cuando menos te des cuenta ella este saliendo del video.

Este es el principio de Video Girl Ai, de Masakazu Katsura, quien ha demostrado que el Manga puede ser más real de lo que uno se puede imaginar, gracias a su narrativa, a sus excelentes dibujos. Acompañados de sus guiones originales y sus carismáticos personajes.

Katsura nació el 10 de octubre de 1962 en la localidad japonesa de Fukui.

Sus trabajos han sido reconocidos por todos en Japón, Europa, y por algunos en América.

Entre sus trabajos más destacables se encuentran: DNA2 Shadow Lady, Wingman y Present From Lemon, de las cuales la que sin lugar a dudas se lleva el cariño de todos es Video Girl Ai y que hablaremos de ella por ahora: Video Girl Ai tiene como personajes principales a Yóta Moteuchi, un chico bastante tímido quien esta perdidamente enamorado de su compañera de escuela: Moemi, y que no se atreve a confesarselo ya que Moemi a su vez esta enamorada de Takashi, el amigo de Yota quien es todo un Don Juan en su escuela por lo que Moemi no se atreve a confesarle su atracción hacia el por miedo a ser rechazada. (vaya lío ¿no creen?).

Amano quien sale de una Videocinta y decide ayudar a Yota con sus problemas amorosos, pero a medida que avanza la historia, Ai se enamora de Yota y el tiene que sacrificar su vida para salvar a Ai, Ya que si una video Girl se enamora de un humano .....



Esta sentenciada a morir, así que Yota demuestra su Amor hacia Ai, por lo que logra salvarla, pero ese no, es el final ya que a Ai se le da más tiempo para estar al lado de Yota (por lo que la portada de su video cambia a "YO TE AYUDARE") y sin tener tener que demostrar su amor hacia el o desaparecerá.

Conforme la se va desarrollando la historia aparecen nuevos personajes como Nobuko, quien se hace novia de Yota, y causa algunos problemas a la relación ya de por sí difícil entre Ai y Yota.

Les recomiendo no perderse de esta historia ya que tiene un desarrollo y un final bastante impresionante, y si te gustan las historias románticas, los triángulos amorosos, y te gusta identificarte con los personajes e historias de Anime y Manga, no te pierdas de Video Girl Ai del Grandioso Masakazu Katsura, quien demuestra que para tener éxito no se necesita de personajes super poderosos que destruyen planetas o historias tan largas de 560 capítulos ya que Video Girl Ai consta de 13 volúmenes de Manga y 6 OVAS, las cuales , son altamente recomendables (al igual que su banda sonora) y quien sabe tal vez salga de tu video una linda rubia de cabello corto que te ayude con tus problemas amorosos ¡ No crees?

Mas adelante aparece Ai

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations





NOMBRE COMPLETO: Hanamichi Sakuragi
EDAD: 15 años
PESO: 83 kg.
ESTATURA: 1.88 m
CLASE: 1er año
EQUIPO: Shohoku
JUGADOR No: 10
POSICIÓN: Delantero de poder

COMENTARIOS: Sakuragui es un jugador nato aun cuando el no lo sepa, tiene gran habilidad para jugar aun cuando es un poco tonto, él esta enamorado de Haruko Akagi, la cual lo apoya mucho y le a enseñado algunos trucos y reglas del basketball, por lo cual se vuelve un gran jugador, su único sueño y ambición en la serie es vencer a su gran rival de amores Rukawa y probar ser el mejor jugador.



NOMBRE COMPLETO: Kiminobu Kogure
EDAD: 17
PESO: 62 kg.
ESTATURA: 1.78 m
CLASE: Tercer grado
EQUIPO: Shohoku
JUGADOR No: 5
POSICIÓN: Delantero

COMENTARIOS: El viene de la misma secundaria que Mitsui, y comparte su sueño de ganar el campeonato, él a progresado mucho, pero solo entra cuando expulsan a Sakuragi.





NOMBRE COMPLETO: Takenori Akagi
EDAD: 17
PESO: 90 kg.
ESTATURA: 1.97 m
CLASE: Tercer grado
EQUIPO: Shohoku
JUGADOR No: 4
POSICIÓN: Centro/Capitán

COMENTARIOS: Un jugador muy hábil y fuerte, algo obstinado, a pesar de que alguna vez fue una piedra para jugar, no le gusta perder (¿A quien si?) él es un jugador muy persistente y con el sueño de llegar al campeonato nacional y ganar, a toda costa.





NOMBRE COMPLETO: Kaede Rukawa
EDAD: 15
PESO: 75 kg.
ESTATURA: 1.87 m
CLASE: Primer grado
EQUIPO: Shohoku
JUGADOR No: 11
POSICIÓN: delantero

COMENTARIOS: El es nombrado el mejor novato del estado, es un rival a muerte de Hanamichi y el amor platónico de Haruko y de muchas mas de la escuela, aunque , es muy serio y un sujeto muy frío, pero talentoso, se cree que puede llevar a su equipo al campeonato.





NOMBRE COMPLETO: Riota Miyagi
EDAD: 16
PESO: 54 kg.
ESTATURA: 1.68 m
CLASE: Segundo grado
EQUIPO: Shohoku
JUGADOR No: 7
POSICIÓN: Defensa

COMENTARIOS: Riota fue un chico conflictivo, él entro al equipo al conocer a Ayako y enamorarse de ella, sale un tiempo del equipo por una lesión, que le sucede en una pelea, pero ahora ha regresado como el defensa estrella de Shohoku y probara ser el mejor del estado y llevara a su equipo a los nacionales.

NOMBRE COMPLETO: Haruko Akagi
EDAD: 15
PESO: no se sabe
ESTATURA: no se sabe
CLASE: primer grado
EQUIPO: Ayudante de la manager de Shohoku.

COMENTARIOS: Una persona muy agradable, ella es hermana de Akagi, apoya mucho a Sakuragui enseñándole técnicas de juego y reglas básicas, pero esta perdidamente enamorada de Rukawa, el cual ni la pela, ella sabe mucho de basketball.





NOMBRE COMPLETO: Hisashi Mitsui
EDAD: 17
PESO: 70 kg.
ESTATURA: 1.84 m
CLASE: tercer grado
EQUIPO: Shohoku
JUGADOR No: 14
POSICIÓN: Guardia

COMENTARIOS: después de ser nombrado el mejor jugador de la secundaria, entra al equipo de Shohoku para agradecer al Profesor Anzai, el se compromete a ganar el campeonato junto con Akagi, el se lesiona y deja de jugar 2 años, por coraje se vuelve un chico conflictivo y al ir a golpear al equipo de Shohoku encuentra al profesor Anzai y se arrepiente pidiéndole que lo deje volver a jugar y cumplir su sueño.

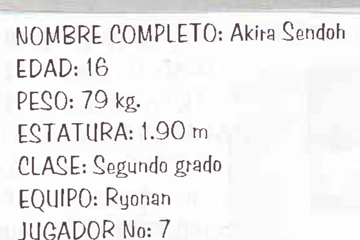


NOMBRE COMPLETO: Ayako
EDAD: 16
PESO: no se sabe
ESTATURA: no se sabe
CLASE: segundo grado
EQUIPO: Manager de Shohoku

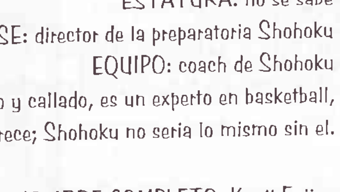
COMENTARIOS: Una bella joven, muy experta en el tema del basketball, ella entrena a los principiantes, toma estadísticas de todos los juegos y muestra cierta simpatía por Riota, ademas de regañarlo y apoyar a Sakuragi.



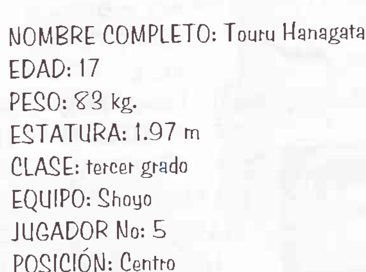
NOMBRE COMPLETO: Mitsuyoshi Anzai
EDAD: no se sabe
PESO: no se sabe (pero es mucho)
ESTATURA: no se sabe
CLASE: director de la preparatoria Shohoku
EQUIPO: coach de Shohoku
COMENTARIOS: Un hombre muy listo y callado, es un experto en basketball, aunque no lo parece; Shohoku no seria lo mismo sin el.



NOMBRE COMPLETO: Akira Sendoh
EDAD: 16
PESO: 79 kg.
ESTATURA: 1.90 m
CLASE: Segundo grado
EQUIPO: Ryonan
JUGADOR No: 7
POSICIÓN: Delantero/ Guardia
COMENTARIOS: El mejor jugador del cuarto mejor equipo del estado, el es muy habilidoso, tiene una gran rivalidad con Rukawa y Sakuragui, a quienes ambos están dispuestos a vencer, es un chico muy tranquilo y calmado, quien guía a su equipo con gran calma.



NOMBRE COMPLETO: Kenji Fujima
EDAD: 17
PESO: 66 kg.
ESTATURA: 1.78 m
CLASE: tercer grado
EQUIPO: Shoyo
JUGADOR No: 4
POSICIÓN: Defensa/Entrenador/Capitán
COMENTARIOS: Jugador estrella de Shoyo, también el más bajo, nunca juega como titular pues es el entrenador de su equipo y al mismo tiempo el arma secreta, tiene habilidades superiores a las de Ryota, e incluso Rukawa se ve como un tonto al intentar cubrir a Kenji, gracias a él su equipo es el segundo más fuerte del estado.



NOMBRE COMPLETO: Touru Hanagata
EDAD: 17
PESO: 83 kg.
ESTATURA: 1.97 m
CLASE: tercer grado
EQUIPO: Shoyo
JUGADOR No: 5
POSICIÓN: Centro
COMENTARIOS: El otro pilar de Shoyo, juega una posición de libero, pues es centro delantero al mismo tiempo, es muy habilidoso y da muchos problemas ha Shohoku, principalmente a el capitán Akagi, ya que apesar de su altura tiene una gran movilida y un gran potencial.



NOMBRE COMPLETO: Maki Shinichi
EDAD: 17
PESO: 79 kg.
ESTATURA: 1.84 m
CLASE: tercer grado
EQUIPO: Kainan
JUGADOR No: 4
POSICIÓN: Defensa/Capitán
COMENTARIOS: El mejor jugador del estado, su equipo también es el mejor del estado. Es muy chocante dado a su fama pero un muy grandioso jugador, a pesar de todo se da cuenta de que los equipos de ese año son muy fuertes gracias a sus nuevos jugadores.

NOMBRE COMPLETO: Nobunaga Kiyota
EDAD: 15
PESO: 65 kg.
ESTATURA: 1.78 m
CLASE: primer grado
EQUIPO: Kainan
JUGADOR No: 10
POSICIÓN: Delantero
COMENTARIOS: Otro buen jugador, pero muy engreído (ya son muchos, pero bueno...) y quiere vencer a Rukawa (no les decimos) este chico tiene un carácter mu similar al de Sakuragi ya que a pesar de es bueno (aunque no tanto) se cree que pue contra todos y en el proceso hace muchas tonterías.



NOMBRE COMPLETO: El ejercito de Sakuragi (Sakuragi Gundam)
EDAD: los cuatro 15
CLASE: los cuatro de primero
EQUIPO: son parte de la porra de Shohoku
COMENTARIOS: Los defensores del equipo y los mejores amigos de Sakuragui, son extremadamente divertidos, pero al momento de sacar los puños no hay quien los detenga, y aun cuando no saben mucho sobre basketball Haruko les explica todo lo que no saben, y se la pasan molestando a su amigo Sakuragi porque no sabe jugar bien o porque hace alguna tontería.

NOMBRE COMPLETO: Aida Hikoichi
EDAD: 15
PESO: no se sabe
ESTATURA: 1.65 m
CLASE: primer grado
EQUIPO: Ryonan
JUGADOR No: 14
POSICIÓN: Defensa
COMENTARIOS: La única persona que toma a Sakuragui como un dios y un ejemp a seguir, todo el tiempo se la pasa haciendo estadísticas y alabando al equipo de Shohoku, su frase favorita es "lo tengo anotado" y en cuanto ve a Miyagi lo toma co ejemplo para ser un gran defensa.

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

MIXTER COMICARDZ

Manga, Anime, Tarjetas De Coleccion, Fotos, Sountracks, Videojuegos, Aerografia, Peliculas, Comics, Hentai y Mucho Mas...

LOCAL 490
MERCADO
ROMERO RUBIO

CLUB - 310
"EL RETO"

Una Gran Variedad de los Mejores titulos de PLAYSTATION , NINTENDO 64, Family, Super NES, Sega- Genesis Master

Compra- Venta, Cambio y Reparacion de Aparatos

LOCAL 310-
PASILLO 3
MERC. R. RUBIO
ENTRE PERSIA Y
CANTON

VEN Y TE CONVENCERAS







• Mangas • Juguetes• Compactos• Playeras

• Juegos de Roll• Comics •Tarjetas •Posters

• Pins • Gorras

Plaza Cristal Local
H-10 (Zona Cines)
De 11:00 AM a 9:00 PM

José Ma. Mata # 5
Tel-Fax.: 18 81 51
de 9:00 a 8:30

Xalapa Veracruz

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

ABRIMOS TODOS LOS DIAS



http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations
http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

BASTARD!!

Ya Contamos con el Video...
¡¡¡ THE END OF EVANGELION !!!

Surtimos Pedidos a Provincia :
MAYOREO Y MENUDEO

GRACIAS POR ESTAR CON... **MOLO COMICS**

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

ANIME QUEST

MERCADO RAMON CORONA
LOCAL 396 PASILLO G
COL. INDUSTRIAL

HORARIO
DE LUNES A VIERNES
10:00 A 17:30 HRS.



TARJETAS
MANTAS
POSTERS
MODELOS A ESCALA
FIGURAS DE ACCION
CD´S (MUSICAL Y PLAYSTATION)
LLAVEROS
MANGAS
MAGAZZINES

TODO LO QUE DESEABAS DE TU ANIME FAVORITO Y TEMIAS NO ENCONTRAR

WAKARIMASEN
COMICS AND GAMES

TODO EN UN SOLO LUGAR
MAYOREO Y MENUDEO

Arcos de Belen #
Locales B y
Col. Centr
Tel. 538 378

COMICS
TARJETAS
JUEGOS
DEROLL
POSTER
VIDEOS
CD´S



JUEGOS:
GAMEBO
PLAYSTATIO
N6
Y MUCHO MA

VISITANOS

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Viene de la pagina 6
http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

OVA 4 El alma del hombre del basketball ruge! El calido verano de Hanamichi y Rukawa (Hoero basketman tamashii ! Hanamichi to Rukawa no atsuki natsu.) 40 minutos

Ésta historia tiene lugar alrededor del tiempo en que Kanagawa practicaba para antes del campeonato nacional. Cuando Rukawa se gradúa de la secundaria Tomigaoka, dejo un gran hueco el equipo de basketball. La persona que en ese tiempo lo lleno era Mizutawa Ichiro, él se hace cargo del puesto de capitán cuando Rukawa lo deja, debido al gran admiración y devoción que él siente hacia Rukawa decide que cuando el se gradúe de la secundaria entrara a Shohoku para que Rukawa y él guíen al equipo de basketball hacia los nacionales, pero es entonces cuando Ichiro empieza a sentir un dolor en la rodilla derecha, y el doctor descubre que hay un problema con su rodilla que se debe a una lastimadura en su rodilla de tiempo atrás (algo parecido a lo que paso con Mitsui), pero el doctor le dise que si sigue jugando o practicando algún deporte, el daño a su rodilla será permanente e irreparable por lo que aunque Ichiro cree poder jugar, esta desmoralizado y es aplastado en el campo. Así es que su hermana mayor, Akane (no, no es esa Akane),durante una visita le dise a Haruko que el ultimo deseo de Ichiro es jugar un partido de basketball contra Rukawa para probarse antes de dar el adiós definitivo al deporte. De inmediato Haruko le dise que no se preocupe que ella le pedirá a su hermano (Akagi) que lo deje jugar un partido, al principio Akagi se muestra muy poco cooperativo (se niega), pero después de que lo medita un poco y piensa sobre el daño que la rodilla del muchacho pudo haber sufrido reconsidera, y se realiza un partido de practica, los rojos, contra los blanco, los jugadores del equipo rojo son: Sakuragi, Mitsui, Miyagi, Yasuda e Ichiro, y los jugadores del equipo blanco son: Akagi, Kogure, Shiozaki, Kawata y Rukawa (¡uy! esto va a estar bueno), el partido es muy bueno y muy parejo y aunque Sakuragi hace buenas jugadas y puntos, su ultima clavada es en la cabeza de Rukawa y el partido termina en un empate con marcado de 78-78, y en un momento muy emotivo Rukawa le da su jersey a Ichiro al final del juego

.Este ha sido el resumen de las OVAs y en números posteriores si se da la ocasión hablaremos de el resto de la serie y de las películas esperamos que les haya gustado este resumen y que saquen sus propias conclusiones al respecto, sobre las exelentes historias y musica de fondo de las OVAs.



Viene de la pagina 13 ..

El BP vuela y literalmente aterriza en el patio de Naoko. Ella es la abuela de Yuu. Naoko sale a investigar esta nueva unidad y se da cuenta que no es un Grand Cher. Utsumiya Hime se disculpa por aterrizar inesperadamente y pregunta si Naoko conoce este platillo. Naoko pregunta si son de Orphan e inmediatamente les ofrece tomates para comer.

Un año después...

Yuu se encuentra en un elevador en Orphan. Es su cumpleaños numero 17 pero nadie parece recordarlo. Piensa sobre el año pasado cuando conoció a Hime. Yuu llega a su destino y llega a un laboratorio donde sus padres trabajan duro Yuu saca su pistola y les pregunta, "¿Si Orphan sale del mar, los seres humanos morirán?". El no quiere seguir siendo parte de tal cosa. Menciona que es doloroso ajustar su cuerpo y su mente a la unidad Grand Cher. Su arma es disparada por Iiko. Su hermana. Ella lo llama traidor. El se va corriendo y Kensaku (El padre de Yuu), le dice a Iiko que espere. Ella dice que ella no es Isami Iiko, que ella es, "Quincy Issas". Iiko sale tras Yuu. Midori (la madre) menciona que es la intención de Orphan. Kensaku no esta seguro.

Yuu corre intentando salir de Orphan. Yuu encuentra una unidad Brain Powered que lo deja entrar. Yuu parece ajustarse rápidamente. Iiko llega corriendo y disparando. Un guardia sugiere el uso de una bazooka. Ella no lo dejara irse de Orphan. Yuu llena el cuarto de agua y se va. Están a 7000 metros de profundidad. BP soporta la presión sin mayor problema.

Este fue el resumen de Brain Powered, una serie que lleva 5 meses de estarse transmitiendo en Japón. La serie fue creada por Tomino Yoshiyuki, creador de Gundam, el diseño de personajes corrió a cargo de Inomata Mutsumi (Windaria, Usunomiko), los mechas fueron creados por Mamoru Nagano y la música por nada mas ni nada menos que Youko Kanno. Esperemos ver muy pronto esta serie por estos rumbos.



http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Por : Ulises E. A.

CAPITULO 71
OTOKONO YABOUGA TSUKIRU TOKI

Los nikuman discuten la situación y coinciden con que Ranma es un oponente demasiado fuerte para poder derrotarlo por la fuerza. Los nikuman nuevamente ponen comida con polvos para dormir para atrapar a Ranma pero Happosai aparece y se la come. Un nikuman, enojado, ataca a Happosai pero es vencido con facilidad. Los demás nikuman cuentan a Happosai sobre los cabellos del dragón.
De regreso a el cobertizo de la escuela, Ranma hablaba con Akane sobre sus cabellos: un día, cuando Ranma se encontraba entrenando en china estaba muy hambriento, entonces a lo lejos pudo ver a un hombre, Ranma-Chan golpeo al hombre y común el plato de arroz. El otro sujeto le dijo a Ranma-Chan que tiene suerte de ser mujer. Después el plato de arroz que Ranma-Chan estaba comiendo se convirtió en el cabello del dragón, eso tiene la facultad de hacer crecer el cabello con gran magnitud en los hombres, pero no causa ningún efecto en las mujeres. Rápidamente Ranma-Chan vertió agua caliente sobre sí misma para poder convertise en hombre, entonces su cabello comenzó a crecer de manera impresionante. Inmediatamente el tipo le dio a Ranma un cordón y le dijo que con el atara su cabello hasta que el efecto haya desaparecido. Akane corta y amarra el pelo de Ranma por él.
Mientras tanto Genma le pregunta a la abuela Shampoo sobre el cabello del dragón pero ella responde que no puede decirle nada. Camino a casa Genma se encuentra con Happosai y hablan entre ellos. Genma empieza a razonar que Happosai y los nikuman están calvos y se da cuenta del secreto del cabello del dragón. Camino a la escuela, Happosai ataca a Ranma con su happodaijarin y justo cuando iba a caer al suelo Genma apareció y atrapo la bomba y la arrojo contra Happosai para comenzar a pelear con él. Después Ranma acuso a Genma de querer el cabello del dragón para él. Genma salió corriendo y dice a Ranma que no puede creer que piense mal de su propio padre. Cuando Ranma vio a Genma a un lado del río decidió ir con él, entonces comenzaron a pelear cuando Ranma descubrió que Genma si quería el cabello del dragón. Después de que Ranma lo derrota, Genma lo engaña fingiendo llorar y le roba el cabello del dragón, entonces Ranma corre tras Genma sin importarle que su cabello este creciendo, pero la abuela de Shampoo apareció para detenerlo. La abuela lo salpica con agua fría y al convertirse en Ranma-Chan su cabello deja de crecer. Genma ya tenía el cabello del dragón pero no sabe usarlo.
Ranma-Chan llego a casa y comienza a pelear con Genma pero este le echa agua fría para transformarlo en hombre. El pelo de Ranma comenzó a crecer en gran cantidad. Happosai apareció para entrar en la pelea por el cabello del dragón. Happosai lo gana y sale corriendo para encontrarse con los nikuman y preguntarles como preparar la sopa. Justo en el momento de que Happosai iba a vaciarlo en la sopa, Ranma aparece para robarlo y escapar pero Genma aparece y todos pelean de nuevo, sin embargo Happosai lo derrota. Entonces Ranma utiliza sus largos cabellos como armas y al final con ellos ata a Genma y a Happosai pero sus cabellos se rasgan y dejan de crecer- ¡Ranma había utilizado todo su cabello en la pelea!- Ranma corre hacia a Happosai para quitarle el cabello del dragón y prepararlo para comer la sopa de nuevo. Pero Happosai lo había tirado y estaba en algún lugar entre todos los cabellos. Genma rápidamente busco el cabello del dragón pero no lo encontró y Ranma se desmaya.
La abuela recobra todos los cabellos de Ranma y dice que no son absolutamente todos, que solamente el efecto del cabello del dragón desapareció solo.
En el nekohanten, Shampoo preparaba la sopa para Happosai, Genma y los nikuman. Entonces la abuela apareció y les dijo que había hablado con aquel hombre de china y que le dijo que el efecto del cabello del dragón había desaparecido un día antes.



CAPITULO 72
LINLIN RANRAN NO GYAKUSHUU

Ukyou caminaba calle abajo llevando unos okonomiyaki para Ranma. Entonces alguien sale del cielo y comienzan a atacarla. Kodachi alimentaba a Midorigame. Alguien viene y sus ataques son demasiados. En el camino de sus casa a la escuela, Akane es atacada por Linlin y Ranran. Habían venido de China porque nunca recibieron palabra de que Shampoo y Ranma se habían casado. Oyeron que Ranma tiene muchas "fiancees" (novias), por lo cual decidieron deshacerse de ellas. Dijeron que fácilmente derrotaron a las otras dos antes de atacar a Akane. Linlin y Ranran le contaron a Akane de como vencieron a Ukyou y a Kodachi y le dicen a Akane que es su turno. Mientras Akane luchaba con Linlin y Ranran, llega Ranma y le pregunta a Akane que esta pasando, Akane dice que este problema es por Shampoo y Linlin y Ranran dicen que no es asunto suyo. Cuando Linlin y Ranran tratan de ir tras Akane, Ranma las detiene. Entonces Ranma les dice que a el no le gusta Akane. Akane les dice muchas veces que no esta interesada en Ranma, Linlin y Ranran concluyen que les gusta Ranma. Entonces Ryouga aparece y le grita a Ranma. Trata de atacar a Ranma pero Linlin y Ranran detienen a Ryouga. Linlin y Ranran usan la técnica secreta Joketsusoku "fushichou ó dairanbu" para derrotar a Ryouga. Linlin y Ranran envían una carta de desafío a Akane, quien practicaba en su patio. Dijeron que han capturado a Ranma, y que si Akane pierde debe dejar a Ranma para siempre. Entonces Ryouga llega al patio y se cae enfrente de Akane. Aparece la abuela de Shampoo y mira las heridas de Ryouga y dice que es la técnica "fushichou ó dairanbu". Entonces Linlin y Ranran le dan el "beso de la muerte" a Akane. Akane va a encontrarse con Linlin y Ranran y comienzan a pelear. Entre tanto Ranma comía un festín preparado por Linlin y Ranran atrás de unos arbustos. En la pelea Linlin y Ranran usan el "fushichou ó dairanbu", sale el modelo de un avión de madera simulando a un pájaro, el avión se cae y Akane, aprovecha para golpear a Linlin y Ranran. Linlin y Ranran arreglan el avión y prueban de nuevo. Comienzan a tirar unos huevos hacia Akane pero Akane toma un palo y devuelve los huevos golpeando el avión y cae de nuevo.
Entonces el real "fushichou" aparece y se transforma en una cartelera de un pájaro llamas, Linlin y Ranran se asustan debido a su tamaño, entonces la cartelera empieza a caerse sobre todos, excepto por Soun y Genma. La abuela de Shampoo dice que Akane es la ganadora, pero Akame dice que no quería casarse con Ranma en primer lugar.

CAPITULO 73
RYOUGA NO PUROPO-SU

Bake-Neko (gato fantasma) es amenazado por una manada de lobos Ryouga lo rescata. Beke-Neko esta bastante entusiasmado en darle las gracias a Ryouga. Ryouga esta molesto. El le dice a Ryouga acerca de su deseo por una esposa. Cuando Ryouga se harta de lo que le dice. Bake-Neko se enoja y toma el cuerpo de Ryouga.
Akane recibe una carta de Ryouga diciendo que tiene que hablar con ella de algo muy importante. Incluyo en la carta comida de gato. Bake-Neko tiene problemas con el cuerpo de Ryouga y le toma unos meses llegar a la escuela secundaria Furinkan, al llegar, le pregunta a unas muchachas por Akane. Las muchachas desean saber por que Ryouga esta actuando como gato.
Bake-Nego/Ryouga llega a la casa de Akane y Ranma. Akane y Ranma también se sorprenden por el comportamiento tan extraño de Ryouga. Ryouga ve como el panda mueve su cola, no puede resistirlo y empieza a jugar como un gato. Cenando, Ryouga comió en el suelo sobre todo el Shishamo (incluyendo la comida de Kasumi) como un gato hambriento, dice "disculpen, después de comer, los gatos deben dormir", y se duerme inmediatamente.
Todo el mundo esta viendo un romance por televisión. Nabiki grita: ya declárate" al actor de la T.V., Bake-Neko se despierta y le dice a Akane que se case con el. En su alcoba Akane desea saber cuales son las intenciones de Ryouga y porque le propuso matrimonio. En su cuarto Ranma no puede dormir por que hay muchos gatos, incluso Ryouga esta en el tejado maullando.
A la mañana siguiente Ryouga trata de hablar con Akane pero le dice que esta muy ocupada y huye. Mientras corre a la escuela ella y Ranma hablan acera del extraño comportamiento de Ryouga. Ranma le dice que quizá deba aceptar la propuesta. Akane lo golpea. En clase, Ranma se duerme en la clase por que no pudo hacerlo en toda la noche. El maestro le tira una goma y lo saca del salón agarran una cubeta con agua en cada mano y una en la cabeza. En el tejado, Ryouga tiene una fantasia en la cual se casa con Akane. Entonces hay otro sueño, se casa con Akane y goza de la herencia de los Tenjo y Ranma vencido. El cubo de agua se cae sobre Ranma y Ranma-Chan se da cuenta de que es una pesadilla.. Ranma-Chan encuentra a Akane en el tejado y le pregunta que va a hacer y cuando le va a responder; unas muchachas aparecen y Ranma-Chan se esconde. Ranma-Chan se cuelga de una saliente pero pierde el equilibrio y cae. Bake-Neko/Ryouga frota a Genma llamándolo "el padre de Akane", Soun señala que es el padre de Akame. Ryouga avienta a Genma y frota la espalda de Soun. Las campanillas de una bicicleta se oyen cerca y Bake-Nejo deja temporalmente el cuerpo de Ryouga, este pregunta que esta pasando, pero antes que obra cosa Bake-Neko vuelve a entrar al cuerpo de Ryouga. Akane llega a casa y Ryouga le dice que es su "novia". Akane grita y Ranma sale a rescatarla. Ranma golpea a Ryouga y este sale volando. Ranma no puede entender porque Ryouga predio tan fácilmente. Bake-Neko sale del cuerpo de Ryouga y aparece abiertamente. Ahora todos entienden porque Ryouga estaba tan extraño, gradualmente Ryouga recupera sus sentidos y esta tan enojado como todo el mundo. Bake-Neko y Ryouga discuten y Bake-Neko les dice a todos lo que Ryouga siente por Akane y dice que ayudara a Ryouga. Ryouga dice "me ganare a Akane". Bake- Neko trata de golpear a Ryouga. Finalmente Ryouga lo golpea y se avergüenza de que revelaron sus sentimientos por Akane, huye. Comienza a llover y P-Chan sigue corriendo.
Al día siguiente Ranma y Akane ven a Bake-Neko intentar dar campanillas a las chicas.

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

CAPITULO 74

GENMA

Soun y Genma se encontraban jugando Shogi. Después de un movimiento de Soun, Genma grita ¡espera!, pero Soun dice que no se vale. Comienzan a discutir y Genma sale. Mas tarde durante la comida, Genma y Soun pelean de nuevo y Genma dice: "Tendo-Kun voy a salir" y se lleva a Ranma.
Sasuke ve a Genma y a Ranma en el parque en el momento en que Ranma le dice que ya es hora de regresar, pero Genma responde que debe olvidarse de los Tendo por ahora, ya que van a comenzar un nuevo entrenamiento de artes marciales de la escuela Saotome. Entonces empiezan a pelear entre ellos. Sasuke va a casa a avisarle a Kunou . Al otro día en la escuela, durante el almuerzo Ranma estaba tomando agua porque no había traído comida ni dinero, pero Akane consiguió bastante pan y se lo da a Ranma. Mientras comían Kunou aparece y golpea a Ranma diciendo que no es correcto que este con ella ahora. Kunou le da unas rosas a Akane pero ella lo patea mandándolo muy lejos.
Esa noche alguien estaba en el cuarto de Akane. Akane quiere golpear al intruso pero se detiene al darse cuenta de que se trata de Ranma. El quiere hablar con ella sobre sus padres. Ranma planea engañarlos diciéndoles que el otro quiere disculparse y propone traer a su padre en cuanto tenga la oportunidad.
Cuando Ranma estaba tratando de incorporarse, lo hacia con dificultad debido a que se había torcido un tobillo inesperadamente se cae y su mano "accidentalmente" aterrizo sobre el pecho de Akane. Akane golpea a Ranma y lo saca por la ventana.
Al día siguiente Genma panda y Ranma-Chan (vestida con un adorable disfraz de conejito) estaban montando una función en el parque para obtener dinero.
Por la noche Ranma y Genma estaba esperando a que el arroz se terminara de cocinar en el parque, Kodachi aparece para tirarles el arroz y llevarlos a su casa. Mientras tanto, Kunou va a la casa de los Tendo y llama a Soun "padre" ya que se casará con Akane. Soun dice que ella tiene a Ranma pero Kunou responde que ahora Ranma vive en su palacio. Ranma pelea contra Sasuke en el dojo de los Kunou cuando Kodachi pregunta que si le gusta el dojo y Ranma dice que es bonito. Más tarde, Genma y Ranma se bañan en el baño de los Hunou.
En la casa Tendo Kunou practicaba afuera mientras ellos comían, Kunou se dio cuenta de que ellos eran muy pobres a comparación de él y por lo tanto sus comidas lo eran también. Entonces Kunou le dice a Akane que la sacara de la pobreza, Soun sale y golpea a Kunou .
Esa misma noche Ranma va a la habitación de Akane y le dice que mañana por la mañana lleve a su padre a la puerta delantera.
A la mañana siguiente Genma y Ranma hacen ejercicio y Ranma lo lleva corriendo hacia la casa Tendo donde Akane los esperaba. Soun y Genma al verse se dan la espalda pero después comienzan a hablar adecuadamente. Mientras Akane y Ranma hablan, Genma aparece. Toma a Ranma y se van. Soun y Genma se mandan mutuamente cartas de desafío y se preparan para pelear en el dojo Tendo. Durante la pelea, ambos se atacan con sus mejores técnicas pero ambos pierden mientras todos los observan aburridos. Genma se prepara para atacar en serio pero Soun le grita ¡espera!, entonces Kasumi le da palmaditas a su padre y le dice que eso no vale. Soun y Genma ríen y vuelven a ser amigos. Ranma y Akane se enojas y golpean a sus padres.

CAPITULO 75

KOREGA

Un tipo había perdido el control sobre su caballo y éste se dirigía a Ranma que estaba caminando con un paraguas porque llovía. Ranma arrojo el paraguas y salto para patear al caballo, pero el paraguas al caer golpeo a Ranma-Chan. Al despertar el sujeto estaba preparándole [illegible] té tenia algunos polvos paralizantes. El tipo subió a Ranma-Chan al caballo y se fueron. Akane vio cuando el tipo pasaba en el caballo con Ranma-Chan atada atrás. Akane le arroja su paraguas contra el tipo pero este lo desvía y lanza té sobre Akane. Ranma-Chan despierta con Kimono de boda todo blanco puesto, llega el tipo y Ranma-Chan lo golpea. Entonces una anciana llega y ataca a Ranma-Chan y le dice que Sentarou es el único hijo de la familia con una gran tradición en el Kakuto Saduo (ceremonia del té de artes marciales). Sentarou dice a Ranma-Chan que no quiere casarse con un muchacha que haya sido escogida por su abuela, que el quiere escoger a su propia esposa. Ranma-Chan esta de acuerdo con él. Sentarou comenta a Ranma-Chan que la única manera de que él pueda escoger a su esposa es si ésta derrota a la abuela y que finalmente encontró a una muchacha fuerte en Ranma-Chan. La abuela le dice que ella no es una digna oponente para ella. Ranma-Chan se enoja y grita que peleara con ella. Entonces la abuela promete que si Ranma-Chan gana, Sentarou no tiene que casarse.
Sentarou se pone muy feliz y dice a Ranma-Chan que le enseñara el Kakutou Sadou. Ranma-Chan vierte agua caliente sobre ella y Sentarou se asusta con el resultado. Akane entra buscando a Ranma y Rentarou le propone pelear con la abuela en lugar de Ranma. Akane comenta que sabe sobre el Kakutou Sadou porque Kasumi le había enseñado, pero Ranma ríe porque de ninguna manera podrá hacerlo. Akane trata de probárselo así misma pero arruina todo. Ranma promete a Sentarou pelear. Sentarou enseña a Ranma-Chan todo sobre el Kakutou Sadou. En esta técnica todo se hace desde la posición de "seiza" (sentado con las piernas dobladas hacia abajo). La abuela aparece y dice a Ranma-Chan que no es contrincante para ella porque aun no se puede sentar en esa posición y que el combate
será mañana. Así Sentarou y Ranma-Chan entrenan toda la noche peleando entre ellos. Al otro día el combate comienza y la abuela demuestra ser mas fuerte que Ranma-Chan, entonces Sentarou prepara algo de te para Ranma-Chan pero como ella estaba sedienta lo toma sin vacilar pero también tenia polvos para dormir. Setarou grita que se casara con Akane y se la lleva en su caballo. Akane lo golpea. Cuando Ranma-Chan recupera la conciencia corre a buscar a la abuela y esta le dice que la acepta como esposa de Sentarou y que Ranma-Chan llegara a ser mas fuerte con mas entrenamiento. Ranma-Chan esta dispuesto a vaciarse agua caliente sobre ella en el momento en que Sentarou cae y destruye la casa.

CAPITULO 76

DOUJOU

Unos tipos con mascaras cómicas se encontraban en el barrio enseñando a los niños como jugar algunos juegos tradicionales. Pero los niños no se interesan ya que prefieren jugar con juguetes más nuevos y además se preparaban para ir a la escuela "Los tiempos han cambiado mucho desde que éramos niños", dicen los tipos. Ranma los observa y los tipos lo retan a pelear.
Akane llega a casa pero no había nadie. Una niña pequeña que nunca había visto antes s e encontraba jugando con Genma panda en el patio. La muchacha dice que ha venido con el propósito de llevarse el símbolo del Doujou. Akane no quiere pelear porque es una niña tan pequeña, pero que luchara de cualquier modo. La niña utiliza una técnica llamada Shitamachi, en la que utiliza unos cordones y unas pelotas. Ella hace un alambre con el que inmoviliza a Akane. Ranma caminaba a casa y ve a una niña pequeña que lleva el símbolo del doujou Tendo. Genma explica a todos la técnica del Shitamachi. En el pasado no se le permitía llevar armas a cualquier persona por lo que tuvieron que utilizar objetos ordinarios como armas para protegerse. Todos piden a Ranma pelear para tener el símbolo del Doujou de vuelta, pero Akane despierta y replica que lo hará ella misma.
Por su parte Ranma y Ryouga van al grupo Shitamachi para pedir otra contienda contra Akane. La niña pequeña acepta el desafío y el combase será al día siguiente. Kasumi comienza a hacer algunos malabares con pelotas frente a Akane para ayudarla con su entrenamiento. La pelea será la urna Shitamachi.
La muchacha usa consecutivamente la técnica Shitamachi pero Akane la evita porque ya estaba preparada para ella. Entonces la muchacha utiliza la técnica de las pelotas y hace alambres, arroja las pelotas (que esta vez son bombas de verdad) sobre Akane. Akane desvía las pelotas y consigue vencer a la muchacha. Al final, Akane y ella logran ser buenas amigas.

CAPITULO 77

¡ZEKKYOU!

Akane obtiene un boleto para entrar a una competencia de atletismo. Los ganadores podrán ir a cualquier lugar que deseen. Camino a casa, Akone pregunta a Ranma si quiere entrar a la carrera y el le responde que no quiere ir a ningún lado con ella. Moose también tiene uno de esos boletos y se los muestra a Shampoo. Moose le dice que si ellos ganan podrán ir a Jusen Kyou. Shampoo moja a Moose con agua caliente y le quita los boletos.
Ryouga también tiene un boleto, mientras habla consigo mismo dice que no quiere ir, pero después de imaginar que asiste con Akane. Mientras tanto, Ranma entrenaba en el dojo y Akane va a darle el boleto. De pronto llega Shampoo en su bicicleta y dice a Ranma que si participan en la competencia y ganan podrán ir a Jusen Kyou. Ranma se pone feliz y acepta. Akane se enoja y los moja a ambos con agua fría.
Por otro lado Ryouga trata de darse valor para pedirle a Akane que participe con él, pero cuando por fin llega Akane no se encuentra en casa. Entonces Moose llega en su bicicleta y pregunta a Shampoo por que no va con el a la competencia, pero Moose estaba hablando con Akane. Akane esta de acuerdo en participar con él. Ryouga caminaba por la calle mirando su boleto y grita fuertemente: "Asiste a la competencia conmigo". En ese momento Ukyou caminaba directo hacia Ryouga y chocan. Ukyou mira el boleto y se pone feliz porque es una buena oportunidad para hacer mas grande su negocio de okonomiyaki.
La única regla de la competencia era que las parejas tenían que llegar en tres pies hasta la línea de meta Ranma/Shampoo, Moose/Akane, Ryouga/Ukyou y todos los demás participantes comenzaron la carrera. Ranma/Shampoo y Moose/Akane tomaron rápidamente la delantera. Ryouga/Ukyou iban en ultimo lugar porque Ryouga tomo la dirección equivocada. La primera fase de la carrera era pasar por un río. Ranma y Moose comenzaron a pelear. Los demás participantes cayeron al río.
La segunda fase era pasar por debajo de una cascada.
La tercera fase era pasar por un lago lleno de caimanes. Ryouga/Ukyou pasaron la tercera fase.
Todos al encontrarse comenzaron a pelear y todas las parejas se desintegraron. Ranma y Akane formaron una pareja y se encaminaron a la línea de meta. Mientras corrían Ranma le dice a Akane que ellos debieron participar juntos desde el principio y añade que no hay una compañera mejor que ella. Akane se sonroja. Ranma finalmente agrega que en una competencia de artes marciales tener a una compañera tan salvaje como ella es lo mejor. Akane lo golpea y corre a la meta dejándolo atrás.
La cuarta parte era pasar por un sitio lleno de arena. Akane comenzó a caminar por ahí y grito cuándo comenzó a hundirse en la arena. Al oírlo Ranma va corriendo en su ayuda. Moose y Shampoo pasan junto a ellos pero comienzan a hundirse. Ranma y Akane los pasan de nuevo y están por obtener la victoria. Ryouga y Ukyou, que habían estado perdidos, salen de los arbustos justo en la línea de meta, Ryouga y Ukyou se encuentran en Atami porque Ryouga no pudo encontrar Jusenkyo. Ukyou esta feliz porque esta haciendo negocio su tienda de Okonomiyaki.

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

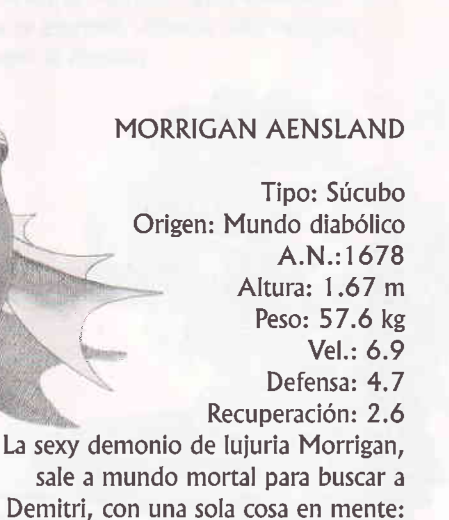


VICTOR VON GERDENHEIM

Tipo: Frankenstein
Origen: Alemania
A.N.:1830
Altura: 2.42 m
Peso: 229.5 kg
Vel: 3
Defensa:10
Recuperación: 5.6
Después de que su creador murió, Victor busco la forma de revivirlo. Ahora su única compañía es su hermana.

ZABELZAROCK / LORD RAPTOR

Tipo: Zombie
Origen: Australia
A.N.: 1889
Altura: 1.75
Peso: 38.5 kg
Vel.: 1.7
Defensa: 4.7
Recuperación 8.26
La estrella de heavy metal Zabel sobrevive a la ¿vida? (pero si ya esta muerto), robando la energía de sus fans. Confiado y despreocupado, Zabel ¿vive? Con el entusiasmo de un adolescente (metalero por supuesto).



MORRIGAN AENSLAND

Tipo: Súcubo
Origen: Mundo diabólico
A.N.:1678
Altura: 1.67 m
Peso: 57.6 kg
Vel.: 6.9
Defensa: 4.7
Recuperación: 2.6
La sexy demonio de lujuria Morrigan, sale a mundo mortal para buscar a Demitri, con una sola cosa en mente: desaburrirse.

ANAKARIS

Tipo: Momia
Origen: Egipto
A.N.:2664 A.C.
Altura: 2.62 m
Peso: 510.3 gr - 498.9 kg
Vel.: 1.3
Defensa: 10
Recuperación: 0.45
El gran guerrero-faraón de Egipto es una montaña de silencio y poder. Anakaris busca a los demás Darkstalkers para demostrarles el poder de la reencarnación de Ra.



BISHAMON

Tipo: Fantasma Samurai
Origen: Japón
A.N.: 1673
Altura: 1.85 m
Peso: 109.87
Vel.: 8.18
Defensa: 8.18
Recuperación: 8.18
La armadura maldita de Han`nya siempre esta en busca de algún alma incauta para poseer y usarla como fuente de energía para satisfacer su sed de sangre.

AULBATH / RIKUO



Tipo: Tritón
Origen: Brasil
A.N.: 1953
Altura: 1.77 m
Peso: 61.68 kg
Vel.: 5.9
Defensa: 7.7
Recuperación: 7.2
Aulbath es el ultimo de su raza, a pesar de ello sobrevive a su soledad confiando en si mismo y en la esperanza de encontrar mas como él.

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

VAMPIRE HUNTER
Darkstalkers' Revenge

LEI LEI / HSIEN - KO



Tipo: Kyonshi (Especie de zombie-vampiro)
Origen: China
A.N.:1730
Altura: 1.5 m
Peso: 44.9 kg
Vel.: 1.3
Defensa: 5.2
Recuperación: 8.6

Lei Lei se convirtio en un Darkstalkers con el fin de proteger mundo mortal, es acompañada en sus viajes por su hermana Lin Lin quien se transforma en la tarjeta que Lei Lei tiene en la frente.



DONOVAN BAINE

Tipo: Dark Hunter
Origen: Desconocido
A.N.: Desconocido
Altura: 1.87 m
Peso: 97.52 kg
Vel.: 4.5
Defensa 8.1
Recuperación: 4.5

Donovan es el hijo de un demonio y una humana. El fue instruido para controlar su parte de demonio y utilizarla para proteger este planeta. Siempre es acompañado de sus 4 dioses, quienes le regalaron su espada "kill-shred".



FELICIA



Tipo: Mujer Gato
Origen: E.U.A.
A.N.: 1967
Altura: 1.62 m
Peso: 56.6 kg
Vel.: 9.5
Defensa: 5
Recuperación: 3.6

Alegre y optimista, Felicia busca ser aceptada por los seres humanos tal y como es. Su máxima meta es ser una super-estrella.

SASQUATCH

Tipo: Pie grande
Origen: Canadá
A.N.: 1903
Altura: 2.02 m
Peso: 179.6 kg
Vel.: 5
Defensa: 10
Recuperación: 2.2

Esta gigantesca bola de pelo solo tiene una cosa en mente: comer. Aunque la llegada de Pyron lo obliga a pelear por los de su raza.

PYRON

Tipo: Extraterrestre
Origen: Planeta Hellstorm
A.N.: 1991
Altura: Variable
Peso: Variable
Vel.: 9
Defensa: 8.1
Recuperación: 10

A pesar de tener 7 años (terrestres) de edad, Pyron posee un inmenso poder. El viaja por todo el universo en busca de cosas maravillosas para añadir a su basta colección



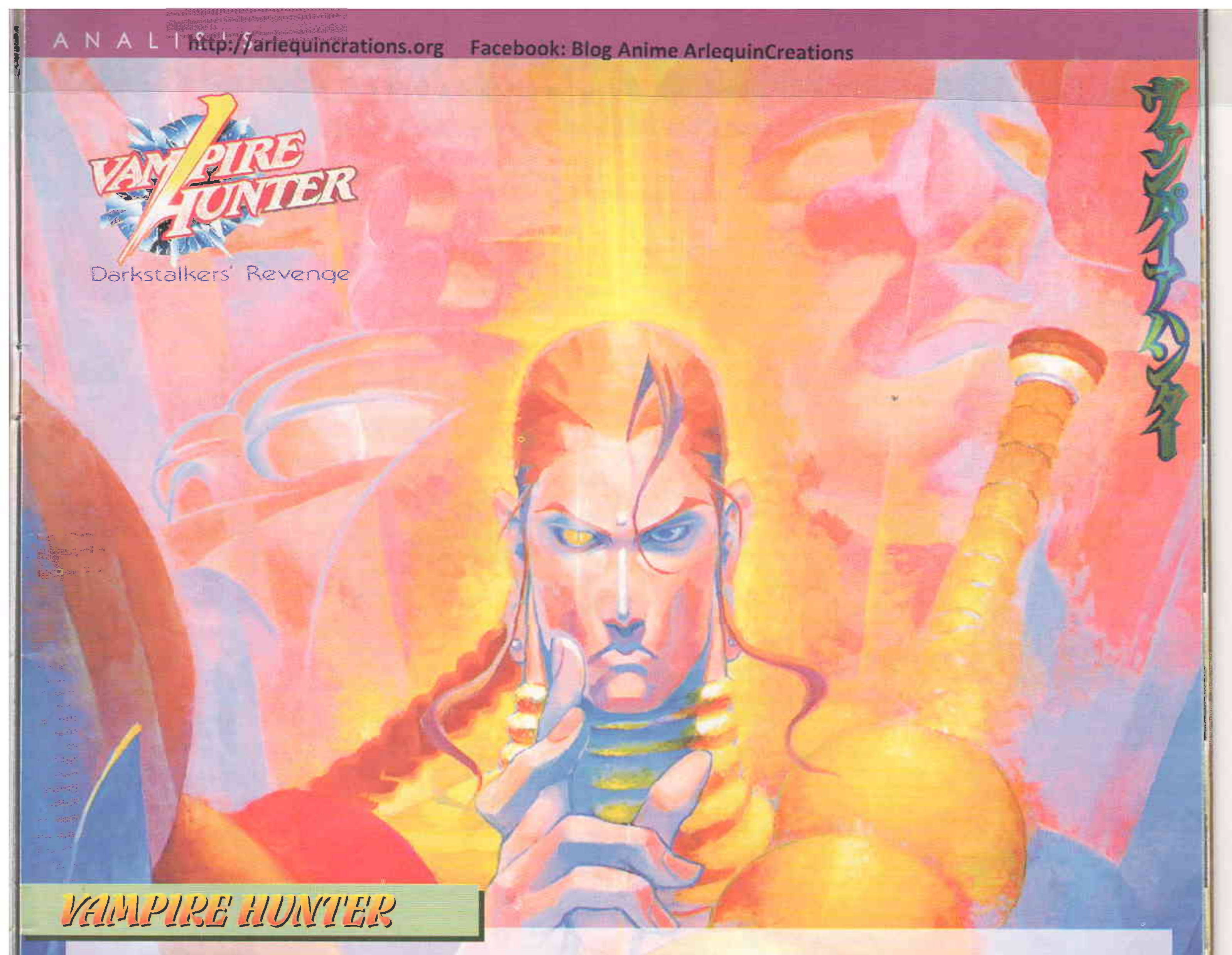
PHOBOS / HUITZIL



Tipo: Robot
Origen: México
A.N.: 520
Altura: 2.15 m
Peso: 2.27 tons
Vel.: 8.6
Defensa: 10
Recuperación: 9.5

Este robot maya no es algún villano, Phobos lo unico que hace es lo que cualquier computadora haria; seguir su programa

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations



VAMPIRE HUNTER

La noche cae, la luna se yergue en la faz del cielo mientras se tiñe de sangre. Es entonces cuando las sombras comienzan a bailar detrás de los mortales y los guerreros nocturnos renacen.

Vampire Hunter conocido por estos lados de la tierra como Nightwarriors es la serie de OVA´s basados en la máquina de videojuegos de CAPCOM. Esta producción hecha por CAPCOM/Amuse, no s transporta hasta antes del desarrollo del segundo torneo del "lord of the night", e incluso la trama se desarrolla de forma paralela a las historias de la máquina, que es posible incluir estas OVA´s dentro de la linea historial de la máquina.

La dirección de estas OVA´s corrió a cargo de Masashi Ikeda, mientras que el diseño de personajes fue de Shuko Murase (CAPCOM decidió repetir diseñador). En cuanto a las voces te podemos decir que fueron:

Morrigan - Rei Sakuma
Felicia - Yukana Nogami
Lei Lei - Yuko Miyamura
- Fumihiko Tachiki
Anita - Akiko Yajima
Demitri - Akio Ohtsuka
Donovan - Unshoh Ishizuka
Pyron - Sinji Ogawa Gallon
Lin Lin - Maya Okamoto.

La música es una autentica colección de jazz, cabe mencionar los guitarrazos que se avienta Zabel en el primer capítulo y el tema de salida interpretada por Andrew Gold; "The Trouble Man". Personalmente, no me gusta el jazz pero los BGM sirven para darle el ambiente necesario a la trama.

Y ahora los resúmenes de los cuatro capítulos:

Capítulo I

Demitri Maximoff el vampiro más poderoso de mundo diabólico despierta después de 500 años de exilio en mundo mortal. Al despertar solo tiene una meta: recuperar su trono en mundo diabólico como el Señor de la noche.
Mientras tanto en Mundo diabólico Morrigan Aensland miembro de la familia real. Recupera la llave entre ambos mundos, y que había sido robada por dos ilusos demoncillos.
De vuelta a mundo mortal, un tren surca la ciudad .
El tren es de Felicia y su show (aunque ella es la única que actúa, canta, baila, produce, etc., Etc.). Mientras tanto, los humanos culpan a los Darkstalkers por las malas cosechas y otra calamidades. Los mortales están decididos a acabar con los Darkstalkers.

VAMPIRE HUNTER



Zabelzarock la estrella metalera abre sus conciertos, curiosamente Felicia "cae" por ahí. Ninguno de los dos se sorprende al saber que ambos son Darkstalkers. Zabel inicia su concierto y los mortales atacan a Zabel y a Felicia. Zabel los termina robandoles sus insignificantes almas. Morrigan abre la puerta entre mundo diabólico y mundo mortal, Demitri y Morrigan se enfrentan, pero son interrumpidos por un "comando" de Phobos, los cuales parecen estar programados para acabar con los Darkstalkers. Demitri y Morrigan vencen a los Phobos.

Mientras, los humanos sufren por sus perdidas de vidas, en eso, una niña sin expresión en su rostro aparece. Muy pronto se descubre que Anita es en realidad un Darkstalker y el rencor de los humanos se vuelve contra ella. Afortunadamente Donovan Baine, un cazador salva a Anita y decide llevarsela para mostrarle un camino distinto del mal.

Capitulo II

Al principio se nos presenta a Lin Lin y Lei Lei, quienes mientras viajan encuentran los restos de las batallas de Donovan. Ambas viajan buscando la razón de la inestabilidad en mundo mortal. Unos borrachines intentan "pasarse de lanza" Con Lin Lin, Lei Lei sale a pelear y les da una pequeña paliza.

Por otro lado un coleccionista de armaduras contrata a Donovan para obtener la armadura de Han´nya que se encuentra en tierras malditas. Precisamente por esas tierras cruza una carroza transportando a unos comerciantes, los cocheros intentan asaltarlos y Han´nya aparece, Bishamon se materializa y corta los asaltantes en pedazos. Donovan llega y se enfrenta a Bishamon. Donovan gana de una manera poco usual, Bishamon no soporta las derrotas y el alma prisionera se libera.

En otra parte del universo uno de los seres mas poderosos del cosmos hace su aparición; Pyron un coleccionista de planetas pone sus ojos sobre la tierra, al llegar, se revela que fue él, el que reprogramo a Phobos. Donovan se recupera de las heridas que le causo Bishamon, Lei Lei y Lin Lin lo ayudaron. Un comando de Phobos los ataca, Donovan llama a lighting y hace cachitos a todos los Phobos. Pyron comienza la dominación de la tierra y envía a 5 soles a distintas partes de la tierra.

Capitulo III

Los mortales comienzan a huir por los ataques de Phobos y Pyron. Lin Lin y Lei Lei, hijas de una sacerdotisa de china; son las herederas del poder de su madre. En el pasado su madre se sacrifico para destruir a los dragones de muerte, desde entonces ambas hermanas buscan Darkstalkers malignos para acabar con ellos.

Morrigan recibe las noticias sobre Pyron y despues visita a Demitri mostrandole el pasado y las razones de Phobos.

Gallon es perseguido por cazadores. Sin embargo se deshace de ellos fácilmente, mientras tanto Felicia monta su carpa a la cual ninguna persona asiste. Phobos ataca su carpa, Felicia contraataca pero es superada en número. Gallon llega a ayudarla.

Al despertar, Felicia se encuentra en un hospital, un doctor y unos niños la sanaron. Mientras, un tren militar aparece para acabar con los Darkstalkers de alrededor. Felicia se enfrenta a él aún estando débil. Felicia es capturada.

Phobos aparece de nuevo y destruye el tren militar y todo a su paso. En la confusión los amigos de Felicia la sacan de su prisión y ella va enfrentarse a los Phobos.

Felicia toma el tren de combustible con la intención de acabar con los Phobos. Gallon aparece e idean un plan que resulta gracias a la velocidad y reflejos de Gallon y Felicia.

Capítulo IV

Los Phobos comienzan el ensamble del Phobos de 15 metros. Pyron ataca a todos los Nightwarrriors que encuentra. Anakaris es vencido fácilmente. Aulbath no da pelea. Sasquatch es derrotado al igual que Victor.

Ya solo falta acabar con Demitri. Pyron se dirige al castillo Maximoff, Demitir prepara la defensa con cañones; estos no sirven y decide salir a pelear. Pyron es muy superior y vence a Demitiri utilizando su Cosmos Disruptor.

Phobos aparece y comienzan a atacar a Pyron, este vence a todos fácilmente. Lei Lei y Donovan llegan cerca del castillo Maximoff.

Lei Lei y Lin Lin se enfrentan a Pyron, pero no son rivales para él. Llega el turno de Donovan quien es herido mortalmente por Pyron.

El Phobos de quince metros aparece para pelear contra Pyron, este aumenta de tamaño con la ayuda de los cinco soles. Phobos es vencido.

Despues de la derrota de Phobos, Donovan yace moribundo, y se nos muestra el entrenamiento que llevo para poder controlar su mitad de demonio.

Anita finalmente puede expresar sentimientos y sana por completo la heridas de Donovan. Donovan toma a Kill-shred y convocado a su máximo dios derrota a Pyron.

En lo que a mi respecta y como fan de Darkstalkers creo que las OVA´s debieron de ser al menos seis. Para mostrar más detalles de los personajes. Por otro lado el manejo de la historia de cada uno de los Nightwarriors y su integración con la trama es excelente.

Pero, no todo es color de rosa y para muestra basta el preguntarse: ¿Qué rayos sucedió con Anakaris, Aulbath, Sasquatch y Victor? Ellos merecían salir un poco más de tiempo y hacer algo más que estar como sparrings de Pyron.

Otra cosa es que al menos hubiesen salido los cuatro nuevos personajes de Vampire Savior, aunque hubiese sido una embarrada nada más.





Tan solo de un mes a otro hemos encontrado todavía mas errores en Dragon Ball. Esta vez encontramos errores entre Dragon Ball y Dragon Ball Z. Todos estos errores que aunque no afectan mucho a la historia de Dragon Ball si son errores curiosos que vale la pena mencionar. Dicho todo el anterior "choro", comencemos.

¿Puedo pedir cualquier deseo? ¿sí o no?

Supuestamente Shen-ron puede conceder cualquier clase de deseo, e incluso Goku le pregunta si puede revivir a Bora, Shen-ron contesta que "No hay deseo que el no pueda cumplir". Posteriormente en Dragon Ball Z vemos como el "inútil" de Shen-ron no puede cumplir los deseos que se le piden, y poco después vemos que Polunga se pone "roñoso" en la cantidad de personas que puede revivir; pero eso afortunadamente después se le quita.

El misterio de la variabilidad de madurez de los Namecks.

Sí recuerdan, en Dragon Ball, cuando Piccolo (hijo) nace tarda tres años en llegar a la edad adulta. Mientras que a Dende le tomo 20 años llegar a edad adulta. ¡¿Por fin 3 o 20 años para poder votar?!

¿Qué comen los Namecks?

Mr. Popo cuenta toda la vida y obra de Kami-sama (antes Piccolo a secas), en una de esas Kami-sama dice que en Yunzabitt no había comida "comestible". Ya en el planeta Nameck. Dende les dice a Bulma, Gohan y Krilin que los Namecks no necesitan comer, sino solo agua. Y ahora la pregunta de los 64 mil: ¿Qué rayos le importaba a Kami-sama si no había comido o no?

La sala del espíritu y el tiempo no sabe contar.

Desde que se menciono la sala del espíritu y el tiempo se dijo que solo podían entrar dos personas, sin embargo el récord de individuos dentro de la sala es de cuatro, esos cuatro son: Trunks, Goten, Buu y Piccolo.

El radar del Dragon

En la saga de Buu, Bulma le dice a Goku que el radar del dragon esta hecho con partes especiales que no pueden ser reemplazadas. Pero, en Dragon Ball, cuando Goku llega a Villa Pingüino, Turbo hace un radar del Dragon con ¡¡Partes de un avión!!

¿7? Cells Junior y un Gohan nivel dos.

Durante el Cell game, Cell crea replicas en pequeño de él mismo llamadas Cell Junior. Cell creo a siete Cells Junior, sin embargo, lo misterioso del caso es que Gohan nivel dos era tan poderoso que mato a ocho ¿¿?? Habiendo nada más siete.

El Saiyan más poderoso del universo y el único que no puede estar en el espacio.

Sin lugar a dudas el saiyan Kakarotto (Goku) a lo largo de todas las películas, la serie y el manga ha demostrado ser el Saiyan más poderoso (llamado por algunos el Saiyan de la leyenda). Pero, tal parece que tener tal poder le da un defecto, no poder sobrevivir en el espacio, y para muestra tenemos a Vegeta cuando entrena en un asteroide, a Vegeta se le une Bardock (papa de Goku) que sale al espacio a pelear contra Freeza y después tenemos a Broly y lo más patético es que Paragus (papa de Broly) también ha sobrevivido en el espacio. Como podrán ver. Ser el saiyan de la leyenda tiene sus inconvenientes.

CAPITULO 78

YO KUNOU

El director (vestido con ropa de Santa Clause) estaba robando cosas que les pertenecían a los estudiantes. Sonó la campana y Ranma y Akane llegan corriendo a clases. Akane se adelanta y cuando Ranma entra el director saco sus tijeras e intento cortarle la cola de caballo a Ranma. Pero Ranma patea al director sacándolo de la escuela. Todos los estudiantes se rieron porque Ranma dijo que los directores no deben enseñar tarde. Entonces el director comenzó a llorar. Dijo que tenía un hijo pero que é huyo de su hogar hace 3 años. Así que el director dijo que no quería que los estudiantes se volvieran como él, entonces le daba un pequeño presente a Ranma y le explota en la cara lo mismo que les daba las gracias. Durante el almuerzo Kunou esperaba a Sasuke para traerle su salsa especial. Cuando Sasuke llego, vieron que Ranma perseguía al director. Sasuke se dio cuenta de que el director se le hacia familiar. Sasuke mas tarde abre la caja fuerte del palacio Kunou . Saca la foto del padre de Kunou Tatewoki que había salido hace 3 años (en la foto se parece al director pero sin el bronceado y el cocotero en la cabeza) Sasuke dice que el director es el padre de Kunou . Entonces Kunou le pega a Sasuke diciéndole que no hay manera de que el director sea su padre. Kunou señala algunas diferencias menores entre su padre perdido. Sasuke todavía cree que el director es su padre. Al día siguiente, el director anuncia que habrá una disputa entre clases de artes marciales, dice que la clase premiada tendrá el pergamino que los deja ignorar todas las reglas escolares. Pero dice que la clase que pierda el ultimo combate tendrá un castigo. El castigo será que los hombres tenían que afeitar sus cabezas y las muchachas tenían que tener el corte de cabello del cuenco. Akane y Ranma entrenaban en casa. Cuando Akane le pregunto a Nabiki porque no entrenaba, Nabiki dijo que permitirá que Kunou maneje todo por su clase. Mientras Kunou practicaba por la noche, Sasuke se acerco a él para darle noticias acerca de su padre. Sasuke le dijo a Kunou que su padre Había ido a Hawai.

El concurso de Artes Marciales entre clases comienza. Ranma, Akane y Ukyou ganan muy fácilmente. Un grupo de hombres con armadura y armas entran al patio y el director dice que ellos entraron al concurso. La dura pelea comienza. La clase de Ranma gana la primera pelea fácilmente. Cuando la clase armada tiene su primer encuentro todos se preguntan si son realmente alumnos de esta escuela. El director saca sus identificaciones acreditándolos como estudiantes. Entonces Akame recoge una foto que se le cayo al director, era la foto de un joven con la cabeza afeitada. Ranma dijo que el retrato le es familiar. Entonces Ranma le dibujo cabellos al de la foto y era Kunou . Sasuke llega y dice que era lo que esperaba, en la pelea un soldado armado golpea a Kunou y Sasuke dice "¿así es como se trata a un hijo?" el director se sorprendió y dijo que Kunou no es su hijo. Cuando Sasuke le trae fotos viejas el director dice que es una foto de su hijo Tacchy. También dice que su hijo tiene 14 años y no esta así de alto, también dice que su hijo no tiene cabellos. Entonces el director le pone una peluca calva y lo reconoce y dice que su hijo Tacchy. Kunou no cree que el director es su padre pero después los estudiantes lo convencen y trata de golpearlo por todo lo que tuvo que soportar en el pasado. Entonces el director le da un regalo que le explota en la cara a Kunou y el director anuncia la pelea final entre la clase de Ranma y los tipos armados; en cuanto empezó el combate los armados noquean a todos excepto a Ranma, Akane y Ukyou.

Los armados se mueven muy rápido y vencen a Ukyou y Akane. Ranma se pregunta porque son tan rápidos y traen armadura, entonces Ranma salta a los cables eléctricos llevándose a los armados y así gana la clase de Ranma, cuando Ranma vio el pergamino vio que era falso. El director dijo que se escondía en algún lado y lo pinto en la cabeza de Kunou .

CAPITULO 80

LEOTARD

En la escuela de Kodachi aparecen 3 tipos que visten túnicas que vienen a pelear contra el equipo de gimnasia. Kodachi lucha con ellos pero la derrotan fácilmente y roban una pelota roja. Mientras tanto Ranma le pregunta a Akane si lo ayuda con la tarea pero ella le responde que debe hacerla él mismo. Entonces aparece Kodachi y les cuenta como la pelota especial de su escuela fue robada. Ella pide la ayuda de Ranma-Chan pero él responde que es hombre y que no va a ponerse un leotardo. Kodachi dice que puede vestirse como una muchacha normal.

Camino a la escuela los compañeros de Akane le piden ayuda porque han venido unas personas del Dojo Yaburi de gimnasia de combate. Ranma y Akane van a ver que ocurre, descubren a tres sujetos que visten ropas de gimnasia. El nombre del jefe de ellos es Daitokuji Kimayasu. Dicen que quieren el ultimo de tres aparatos de gimnasia de regreso para que la gimnasia Kakutou vuelva a ser un deporte de hombres y no de muchachas. Kimayasu dice que la gimnasia es el arte marcial mas bello y da una demostración de sus habilidades. Entonces Kunou aparece y dice que el Kendo es el mas bello. El equipo de Kendo y el equipo de gimnasia comienzan a pelear.

El equipo de gimnasia pide ayuda a Akane, pero cuando Ranma interfiere, el tipo le arroja la pelota que habían robado de la escuela de Kodachi. Ranma atrapa la pelota pero después de girarla en su dedo explota.

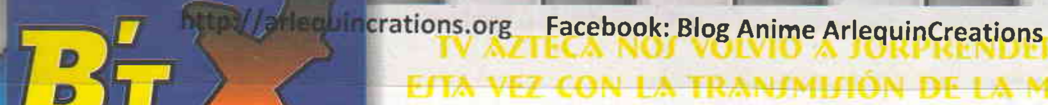
Las muchachas de gimnasia se ponen de acuerdo para que sostengan un combate al día siguiente. Por la noche, Akane practica en el dojo, tira los palos y aterriza sobre la cabeza de Ranma. Entonces aparece Happosai y moja a Ranma y le da un leotardo que quiere que use.

En la pelea, los gimnastas de Kokutou se cansan y comienzan a pelear. Kimayasu es demasiado fuerte para Akane. Mientras tanto, Kodachi tiene atrapado a Ranma atado a un árbol pero Ranma logra liberarse en el momento en que Kodachi le dice que ira al combate y robara el Jingi de Kimayasu en el momento en que derrote a Akane y a Ranma-Chan.

Kimayasu captura a Akane con un aro y entonces Ranma-Chan salta y toca la mano de Akane para hacer el relevo. Kimayasu replica pero todos dicen que el relevo es valido. Kimayasu comienza a pelear contra Ranma-Chan utilizando la pelota, la cual tenia los sentimientos negativos de todas las gimnastas que no tenían novio. Arroja la pelota a Ranma-Chan y explota, la cinta también persigue a Ranma-Chan y le lanza lagrimas pegajosas. Entonces Ranma-Chan dice a las gimnastas del colegio Fuurinkan que le den el ultimo aparato. Cuando Ranma-Chan lo obtuvo, lagartos, ranas, bichos, serpientes y todo tipo de criaturas salieron de él. Luego Ranma-Chan y Kimayasu peleaban en el aire. Ranma golpea a Kimayasu ganando el combate. Rápidamente Kodachi trata de robar todos los aparatos, pero cayo sobre lagrimas pegajosas. Kimayasu aprovecho la oportunidad para apoderarse de ellos, y al hacerlo, los fantasmas de todas las muchachas que no habían tenido novio salieron y rodearon a los tres gimnastas masculinos. Cuando Kodachi vio esto (se pego más en las lagrimas pegajosas) dijo: "Entiendo los sentimientos de todas las muchachas que no han podido tener una cita. Ahora haré lo posible para encontrar la felicidad con Ranma".

Los miembros del equipo de Fuurinkan abandonaron la gimnasia para dedicarse a encontrar novio.

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations



TV AZTECA NOS VOLVIÓ A SORPRENDER ESTA VEZ CON LA TRANSMISIÓN DE LA MAS RECIENTE OBRA DE MASAMI KURUMADA (CREADOR DE SAINT SEIYA)







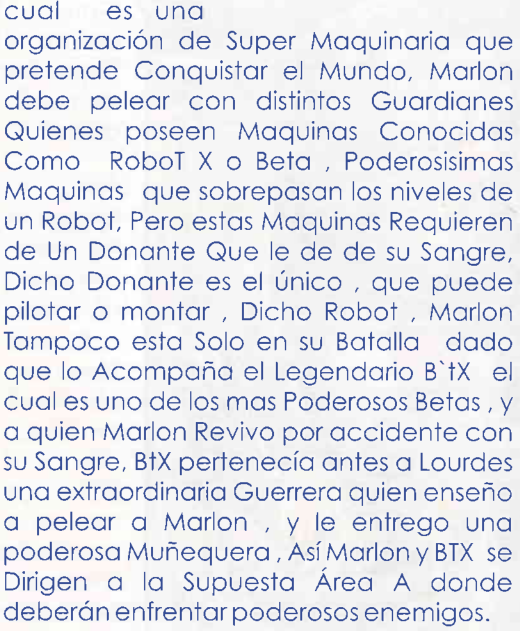


De Masami Kurumada Creador de Saint Seiya , llega esta nueva adaptación a la animación de su Obra Conocida como B´tX que se Publicase en Shonen Ace .

Siete años después de que se transmitiese en Japón su exitosa Serie anterior (SS) Ahora se transmite en México por Tv Azteca los Sábados y Domingos por canal siete , en las mañanas, Y no se sorprendan cuando deje de Ser Transmitida por la tv , ya que esta serie en Japón Termino y continuo en Forma de OVA´s conocidas como B´tx NEO.

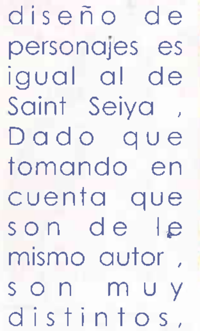
La historia esta basada en los problemas que tiene que sortear Marlon (o Takamiya como se le conoce en Japon) un Joven Guerrero , para Rescatar a su Hermano Mitchel(Goutarou) , quien ha caído en manos de el "Imperio de Las Maquinas" La cual es una organización de Super Maquinaria que pretende Conquistar el Mundo, Marlon debe pelear con distintos Guardianes Quienes poseen Maquinas Conocidas Como RoboT X o Beta , Poderosisimas Maquinas que sobrepasan los niveles de un Robot, Pero estas Maquinas Requieren de Un Donante Que le de de su Sangre, Dicho Donante es el único , que puede pilotar o montar , Dicho Robot , Marlon Tampoco esta Solo en su Batalla dado que lo Acompaña el Legendario B`tX el cual es uno de los mas Poderosos Betas , y a quien Marlon Revivo por accidente con su Sangre, BtX pertenecía antes a Lourdes una extraordinaria Guerrera quien enseño a pelear a Marlon , y le entrego una poderosa Muñequera , Así Marlon y BTX se Dirigen a la Supuesta Área A donde deberán enfrentar poderosos enemigos.

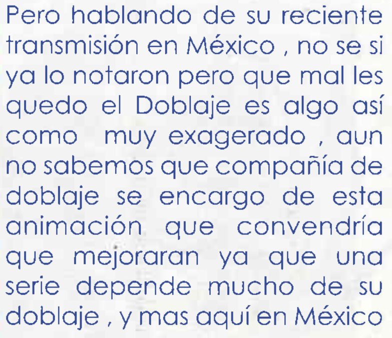




Esta Historia Resulta algo Simple , y muy Parecida a Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco) pero Tiene un Cierto Toque individual que la identifica y me permito Diferir de aquellos que opinan que el diseño de personajes es igual al de Saint Seiya , Dado que tomando en cuenta que son de le mismo autor , son muy distintos, bueno mas que nada en la animación , dado que en el Manga si son un poco mas parecidos.

.Aun así tiene cosas muy suyas.





Pero hablando de su reciente transmisión en México , no se si ya lo notaron pero que mal les quedo el Doblaje es algo así como muy exagerado , aun no sabemos que compañía de doblaje se encargo de esta animación que convendría que mejoraran ya que una serie depende mucho de su doblaje , y mas aquí en México .

Bueno y no me queda mas que Felicitar a TV Azteca por traer esta serie a México .

Esperemos que esto se incremente y Televisa También se Active y pronto Veamos Series mas nuevas y mas variadas.



Y DESPUÉS?... LA SAGA DE BOO

Siete años han pasado después de el torneo de Cell, Muchas cosas han cambiado durante esa era de paz. Gohan esta estudiando en la Preparatoria de la Estrella Naranja, y se vuelve novio de Videl, Hija de Mr. Satan Trunks, tiene ya 8 años. Su mejor Amigo es Goten , El hermano Menor de Gohan Quien es un año y medio menor que Trunks. Kriling se caso con el Androide 18 y tuvieron una Hija de Nombre Marron . Vegeta esta deprimido desde la muerte de Gokuh . Pero la paz terminara Ahora . . .



Goku esta compitiendo en un Torneo de artes marciales para los muertos.

Mientras que en la Tierra , Gohan esta entrenado a Goten, y Vegeta esta entrenando a Trunks.
Vegeta y Gohan se sorprenden al ver que Trunks y Goten pueden elevarse a super saiyans , sin ningun problema a pesar de su corta edad .

Hay otro torneo de las artes marciales en la Tierra , en el cual Goten y Trunks Quieren participar pero son Rechazados por ser muy Pequeños , Asi que se disfrazan uno sobre el otro para aparentar mas altura.

Pero al combatir con el androide 18 su identidad es Revelada .
Piccolo se enfrenta a alguien conocido como Kaiou-Shin, pero se congela al sentir su nivel de Pelea , a Gokuh se le premitio bajar a la Tierra un dia para poder pelear en el torneo, asi que el tambien esta presente.

Es el turno de Gohan quien ha asumido su identidad de combatiente enmascarado de el Crimen conocido como GREAT SAIYAMAN , pero al momento de elevarse a Supersaiyan , su dizfraz se deshace y todo el mundo se entera de que GREAT SAIYAMAN es en realidad el Nerd Gohan (Si Gohan se volvio aun mas Nerd gracias a la influencia de su madre)

Entonces Spopobitch y Yamu dos competidores con una M en sus frentes Vuelan hacia el Ring y se aproximan a Gohan , Entonces Sacan una extraña lampara y la usan para absorber la energia de Gohan quien cae inconsiente , Spopobitch y Yamu vuelan y se van , tras la sorpresa de todoa quienes se preguntan que habia suceddido.

Kaiou Shin y su compañero se aproximan a los gerreros Z, y reviven a Gohan , Despues comienzan a Contar su Historia.
Ellos son Autenticos Seres Divinos mas ala de Kaoiu Sama y estan aqui par impedir los planes de Babi-di y de Dabura.

Babi-di es un ser pequeño y feo que quiere destruir toda forma de Vida por simple diversion.
Dabura es el Principe de la Obscuridad .
Dabura y Babi-di estan aliados en la mision de Revivir a alguien llamado "Boo" , Pero para lograrlo se requiere una gran cantidad de Energia.
Entonces es cuando Todos se enteran que Spopobitch y Yamu son solo Zombies de Babi -di.
Y es por ello que absorbieron la Energia de Gohan.
Permitir que Spopobitch y Yamu atacaran a Gohan era parte de el Plan para llegar a la Guarida de Dabura , Esto Segun Kaioushin.
Un nuevo Terror amenaza el Planeta Goku y los demas deciden ayudar a Kaiou shin en su lucha.
Los Esbirros de Dabura y Babidi son destruidos en batallas posteriores, y al llegar el turno de Dabura se topan con que Dabura tiene el poder de convertir a las personas en piedra , Sus primeras Victimas son Piccolo y Kriling , Despues resulta que la unica forma de destruir la maldicion es Matar a Dabura asi que poco a poco lo eliminan restaurando asi a Kriling y a Piccolo.



Despues Vegeta se entera de que si se vuelve esclavo de Babi-di se volveria mas fuerte y asi podria derrotar a Kakarotto al fin , Asi que este permite voluntariamente que Babi-di lo esclavize y una M apareze en su frente y se vuelve super perverso de Nuevo . Majin Vegeta se dirige a pelear con Gokuh esperando acabar con el de una buena Vez.

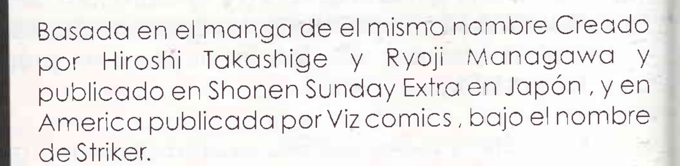
El poder donado por Majin Vegeta a Babi-di le proporciona suficiente energia para revivir al gordo ser conocido como Boo . Entonces Boo es Revivido y Babi-di monta en el . Las ciudades comienzan a ser aterrorizadas. . .

Bueno eso fue la reseña esperen la continuacion en los proximos numeros de Seinen

戦って、死ね。

SPRIGGAN
スプリガン





Basada en el manga de el mismo nombre Creado por Hiroshi Takashige y Ryoji Managawa y publicado en Shonen Sunday Extra en Japón , y en America publicada por Viz comics , bajo el nombre de Striker.

A pesar de que habia pasado desapercivida por un buen rato ahora que se estreno en las salas de cine Japonesas Parece estar llamando mucho la atencion , dado que la animacion esta siendo Producida por , ni mas ni menos que Katsuhiro Otomo (**Akira**) quien en entrevistas previas al lanzamiento de la pelicula dijo que este trabajo excede a Akira (parece ser una pelicula con una increible dosis de accion) ademas que hay que recordar que Otomo no habia participado tanto en una animacion desde hace un buen rato , seguro que no escatimo en su regreso al anime .

Y para muestra basta un boton ; esta serie tuvo un presupuesto de 500 millones de Yen , con alrededor de 50,000 acetatos de animacion y 13,000 cortes o cambios de escena y efectos digitales de alta tecnologia.
La pelicula tiene una durcion de hora y media.

La historia de la pelicula estara basada en la parte de la series de el manga conocida como "El Arca de Noe"
La historia gira alrededor de Yu Ominae , quien ademas de ser un Joven estudiante de preparatoria es un agente de las fuerzas especiales, "Un Spriggan" con la mision de defender al mundo de los vestigios tecnologicos de una civilizacion antigua los cuales tienen un poder devastador y podria que podria provocar que el balance de poderes de el mundo entero entre la KGB , la CIA y otros , se inclinara a favor de alguien en especial lo cual seria aun mas devastador.

Para cumplir su objetivo Yu, posee una poderosa armadura , ademas de que tiene ciertos poderes Psiquicos para ayudarlo.
La historia se desarrolla en un futuro muy parecido al de Akira , y Tambien posee un ambiente muy parecido, ademas de que su soundtrack es simplemente Soberbio , sin duda una excelente opcion que no creo que tarde mucho en ser traida por Viz Video .

Y si no te aguantas las ganas de Ver algunos cortes de la pelicula no olvides visitar la pagina de internet , donde encontraras , Trailers de animacion , Entrevistas con el Staff , Galeria y mas, la direccion es : http://www.spriggan.co.jp

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

ASGARD COMICS

MIRA AL FINAL DEL ARCOIRIS

Posters,
Stickers
CD Soundtracks
Pocker Cards
-Comics de:
Marvel, DC,
Image.
Figuras de
Accion

Tarjetas de
Colleccion
Playeras,
Anime, Mantas

PLAZA ARAGON
LOCAL 163

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

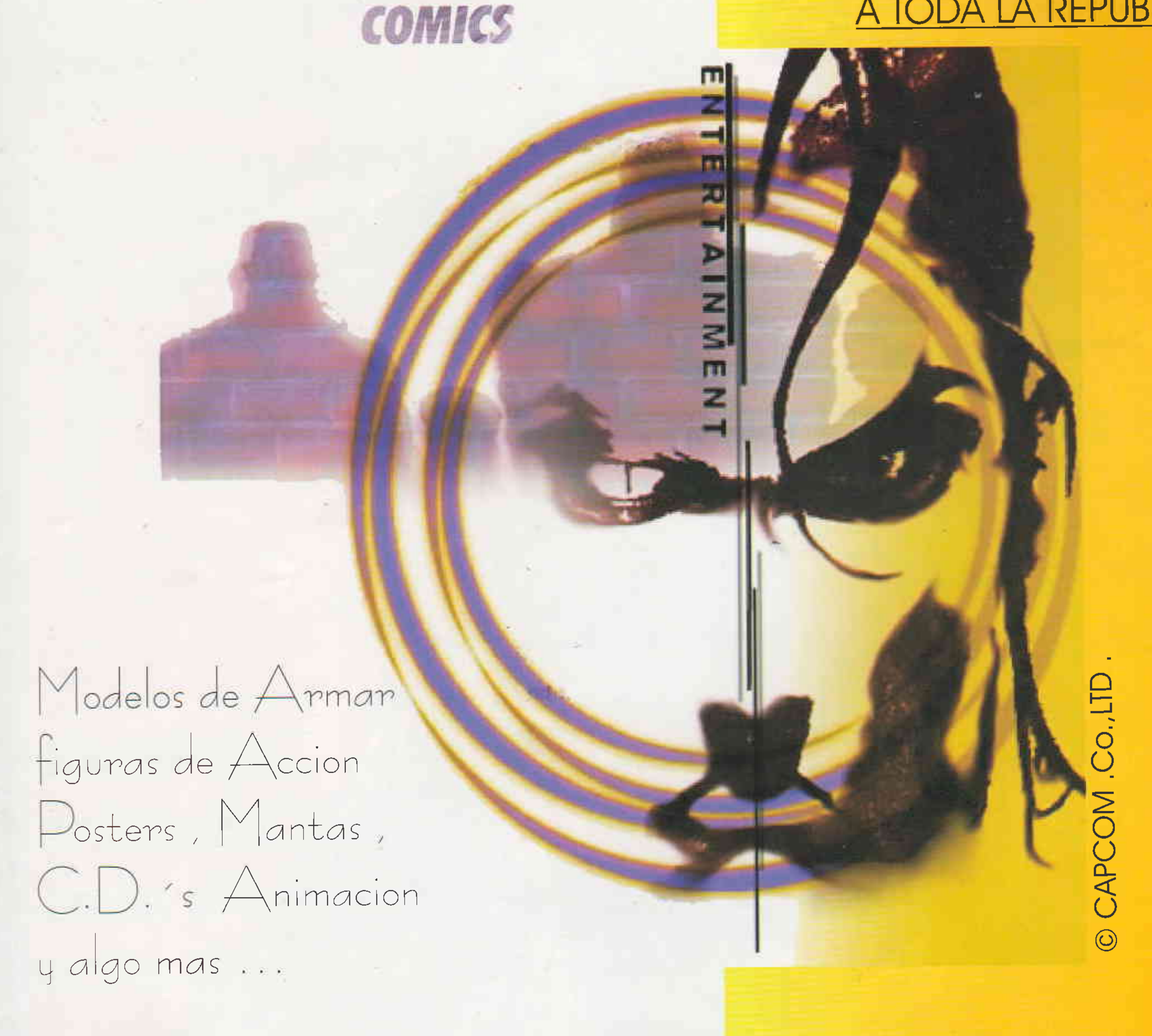
ATREVETE A DESCUBRIR ALGO NUEVO...

Echale un ojo a :

VENOM

COMICS

VENTA DE MAYOREO Y MENUDEO , DISTRIBUCION A TODA LA REPUBLICA



EL TIGRE :
Bolivia # 175 local F
Tel: 704 19 11
Centro Mexico D.F.

Comic´s Venom
Plaza Oriente Local G-14
Av. Eduardo Molina # 1623
Tel : 7 57 03 02

http://arlequincrations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations